XBOX 360

X360玩家专门志

Vol.11



全面革新号



第1弹 X360五周年纪念特辑



第2弹 主流时代的起点 X360的二次轮回




第3弹 逐风者 X360之父沉浮记

典藏级精华攻略集合



分裂细胞 断罪



心灵杀手



失落的星球2



英雄不再 英雄们的乐园

荒野大救赎



Xbox360专辑 Vol.11 DVD

光盘收录 《荒野大救赎》、《分裂细胞 断罪》、《心灵杀手》游戏原声・E3 2010高清视频・XBLA游戏・精美壁纸・实用软件

■英雄不再 英雄们的乐园



XBOX360 Vol.11

X360玩家专门志

正如上一辑所预告的那样，《X360玩家专门志》迎来了一次改版。这次改版将过去的“劲作前瞻”和“成就集中赢”改为独立栏目，另外新增了“平面LIVE”栏目，旨在为大家介绍优秀的XBLA游戏，并加大了对X360游戏的研究力度。扩版后的“软组织”栏目除了保留回答玩家问题的版块之外，还加入了大量硬件内容，还有“讲述软饭自己的故事”这样的版块。光盘更是由DVD影像改为DVD-ROM，实惠更多。

所有的这些改进，都是我们在征求了广大读者的意见后做出的。改版之后的《X360玩家专门志》内容更加丰富，完全摆脱了过去以特别企划和大部头攻略为主的局面。其实本次改版，最大的变化不在于内容，而是制作这些内容的人。参与制作这本《X360玩家专门志》的编辑和撰稿人，均是久经考验的铁杆软饭。出于对这台主机的热爱，大家都想把最好的内容拿出来，最后导致内容大大超出预期，不得不最后砍掉了近20页内容。大家可以看到，以往用来充版面的整幅广告在这一辑里已经不见了踪影，就连封三也被我们充分利用了起来。

不过尽管如此，我们仍不敢说已经做到了最好，只有读者才有资格下这个评语。在此我们也希望大家能够多提意见，说出自己想要的内容，以便让《X360玩家专门志》继续进化！

纱迦

2010.7.4



Xbox360 Special DVD Vol.11





封面用图：荒野大救赎　封面设计：一刀

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2010年7月第一版
印　　次：2010年7月第一次印刷
印　　张：14
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2010年7月
定　　价：28元
ISBN：978-7-89476-429-4

5th 高清 X360五周年

文 清国清城 美编 anubis

从2005年5月宛如索尼或苹果风格的X360首次公布，到2010年6月回归黑色风格的新款X360公布，这部开启了高清游戏时代的主机已经走过了整整五年。

Xbox的生命周期只有4年，而X360走完了5年周期、销售了4000多万台后，仅仅度过了一半的生命。在这5年，X360经历了灾劫与辉煌，走过了巅峰与低谷。无论是坎坷还是坦途，有一点永远不变：X360总是为它的用户带来最多、最棒的大作，提供最好、最稳定的网络服务。让最优质的高清娱乐360度环绕在用户身边——这是微软对消费者的承诺。



2005年开启高清时代

2005 年游戏业界笼罩在对次世代主机的兴奋情绪之中，为了迎接 E3 展的到来，索尼与微软都在积极拉拢第三方，为其各自的新主机准备 E3 的演示游戏，以及展示其各自阵营的力量。2 月下旬，微软取得了日本方面的强力支援，《最终幻想》之父坂口博信宣布将会加盟微软游戏制作室。在微软的资助下，坂口博信成立了 MistWalker，同时开发两款日式 RPG 大作，这就是后来才公开的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。坂口博信的加盟标志着微软在日本的公关策略从企业公关转向制作人公关，收买制作人要比收买第三方容易得多，微软的目标就是通过那些名制作人建立起强大的日式游戏开发力量。微软的次世代第一炮在日本打响，说明在其次世代战略规划中，日本有举足轻重的地位。7 月份索尼召开 PS 集会几天后，微软也争锋相对地召开 Xbox 峰会，宣布其在一年多之前就已经向日本第三方发布了 1000 多套开发工具包，日本的多数主要厂商已经加盟，现场公开了 38 家公司的 45 款游戏，《生化危机 5》和《山脊赛车 6》确定投靠微软。

根据微软在春季发布的财报，由于《光环 2》的热销，2004 年最后一个季度微软家庭娱乐部（当时还没更名为娱乐设备部）营业额为 14.1 亿美元，实现了 8400 万美元的净利润，虽然利润额不是很高，但这毕竟是 Xbox 事业部第一个实现盈利的财季。到 2004 年 12 月 31 日，Xbox 累计销量达 1990 万台，软硬件销售比例为 7.7:1，证明了 Xbox 玩家的活跃。

3 月份召开的游戏开发者大会中，微软正式提出了"高清时代"的概念，首次公布了 Xbox2 的界面设计原型，以及新一代的 Xbox LIVE，网络社区、Xbox LIVE 卖场等新概念，这些都将成为新一代家用机网络服务的标准。同时 Xbox2 的规格数据开始在网络上泄漏，4 月份 Xbox2 完整清晰的工业设计大图流传到网上，多家权威游戏媒体确认 Xbox2 的正式定名为 Xbox360。X360 的首次正式亮相是在 5 月 12 日 MTV 电视台的特别节目中，通过这种主流电视台公布 X360，说明微软想要将其全面扩展到主流市场的目的。在 4 天后的微软 E3 展前发布会中，微软提出 X360 目标用户 10 亿人的惊人目标。不过这届 E3 展 X360 的表现不算太出众，现场提供的试玩机只有实际成品机 30% 的机能，首批提供试玩的游戏画面表现并不理想，而且频频出现丢帧、死机等现象，而索尼则是通过播放效果拔群的 CG 动画引起强烈关注，在大多数观众心目中留下了"PS3 性能远远高于 X360"的印象。

E3 展之后，索尼与微软高层之间，以及各阵营的玩家之间爆发了前所未有的猛烈口水战，几



■ 2005 年 3 月游戏开发者大会中公布的 X360 界面原型



■ 2005 年 E3 展召开之前，微软先在日本召开发布会公布了 X360，可见微软对日本的重视



■ 巨头云集的 2005 年 Xbox 峰会



■ 2005 年 E3 展，X360 正式亮相，并提出 10 亿人目标

称霸之道

纪念特辑

乎每隔几天就会有新的名人名言诞生。索尼与微软之间也展开了人才争夺战，前微软游戏工作室总经理 Ed Fries 加入了索尼网络娱乐公司，担任其西雅图分部的主管。

综观 2005 年的 X360 宣传攻势，可以用“绵而有力”来形容，微软没有将所有猛料一口气公布，而是每隔一两个月的大型展会或发布会中都有足够吸引人的重要消息公开。8 月份的德国莱比锡游戏展中，X360 成为最大焦点，微软在新闻发布会中公布了 X360 的售价，两种配置分别 299/399 美元的定价赢得业界的赞许。X360 的发售日情报则是留给了 TGS 展，微软兑现承诺，实现了全球同期发售的目标，虽然并非同步，但美日欧三个版本的发售日相差都不超过两个星期。此外微软宣布面向日本开发的 X360 游戏已经有 100 多款，在 TGS 上提供的试玩机就有 80 多台，展出游戏 27 款。

11 月 20 日 X360 的首发创造了游戏历史上的又一个壮举，为了给所有参与首发的玩家留下终身难忘的记忆，微软在加州南部莫哈韦沙漠租了一个飞机棚，举办了持续两天的“X360 零点行动”，来自美国各地甚至全球其他地区的狂热玩家们聚集在沙漠里感受这场盛会。而在美国的其他地区，有 4500 多家零售店举办了“疯狂午夜”首卖会。据统计，X360 北美首发量为 30 多万台，远低于市场需求量，各地都出现断货与大规模排队现象，网上的 X360 平均成交价被炒到了 821 美元。欧洲玩家对 X360 也十分狂热，首批 30 万出货很快售罄，英国的首周销量为 7 万台，刷新了英国历史上的家用机首周销量纪录。不过令人失望的是，12 月 10 日在日本发售的 X360 遭到日本玩家的无视，首批出货的 15.9 万台主机在最初两天只卖掉 6 万 2135 台，只有当年 Xbox 同期销量的一半，而且软硬件销售比例只有 0.91:1，最畅销的《山脊赛车 6》销量不到 3 万套，这对于原本对 X360 热情高涨的日本厂商无异于当头棒喝。

同样令第三方担忧的是，X360 发售后不到一个月，就有黑客组织宣布已将其破解，成功导出了 X360 游戏的 DVD 文件，更有黑客组织预告改机芯片将在几周内发布。此外，X360 故障率高得异常，频频爆出各种故障报道。在令人印象深刻的成功首发背后，潜伏着巨大的危机……


2005 年 TGS 展前召开的微软发布会。


比尔 · 盖茨亲自出席了西雅图的 X360 首卖会。

2005 年 X360 游戏销量榜

排名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	使命召唤 2	Activision	2005 年 11 月 17 日	587797
2	完美黑暗 零	Microsoft	2005 年 11 月 17 日	371227
3	麦登 NFL06	EA	2005 年 11 月 17 日	346285
4	极品飞车 头号通缉	EA	2005 年 11 月 17 日	240108
5	世界街头赛车 3	Microsoft	2005 年 11 月 17 日	192082
6	死刑犯 罪恶起源	SEGA	2005 年 11 月 17 日	144860
7	凯密欧 能量元素	Microsoft	2005 年 11 月 17 日	128466
8	雷神之锤 IV	Activision	2005 年 11 月 17 日	120876
9	金刚	Ubisoft	2005 年 11 月 17 日	113846
10	荒野神枪	Activision	2005 年 11 月 17 日	104822
11	NBA Live 06	EA	2005 年 11 月 17 日	104158
12	NBA 2K6	EA	2005 年 11 月 17 日	96445
13	泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 06	EA	2005 年 11 月 17 日	87300
14	死或生 4	Tecmo	2005 年 12 月 29 日	82014
15	托尼滑板 美国废土	Activision	2005 年 11 月 17 日	69535
16	山脊赛车 6	NBGI	2005 年 11 月 17 日	60112
17	FIFA06	EA	2005 年 11 月 17 日	47525
18	天空 3	Take-Two	2005 年 11 月 17 日	39128
19	NHL 2K6	Take-Two	2005 年 11 月 17 日	38581
20	真 · 三国无双 4 特别版	Koei	2005 年 12 月 22 日	6325

2006年 初战告捷


E3 2006 是比尔 · 盖茨惟一一次在 E3 展上发表演讲。


CES2006 比尔 · 盖茨和史蒂夫 · 鲍尔默来了一场《拳击之夜 3》的对决。

X360 开启了高清时代，但是由于开发商对其性能掌握得还不够深入，2005 年发售的所有 X360 游戏与 Xbox 晚期作品相比，画面进化程度并不是很明显，这在很大程度上抑制了玩家升级换代的渴望。2006 年春季开始，《幽灵行动 尖峰战士》、《上古卷轴 IV 湮灭》等游戏开始展现次世代游戏的真正风采，百万大作陆续产生，X360 进入到潜能逐步释放的成长期。

为了弥补 X360 无法播放高清影碟的缺憾，1 月 4 日比尔 · 盖茨在消费电子展的基调演讲中公布了 X360 的外接 HD-DVD 光驱，彼得 · 摩尔甚至在该展会中表示，如果有必要，微软同样可能推出 X360 的外接蓝光光驱。盖茨对 X360 的宣传非常卖力，他还首次出席了 E3 展，亲自为《光环 3》揭幕。在这一届 E3 展中，索尼与微软的处境完全对调，PS3 掀开了 CG 的伪装，以实际试玩版示人后，玩家大失所望。而在 E3 2006 期间公布的 X360 游戏渐露成熟姿态，可以说是全面超越了同期公布的 PS3 游戏。在一年前的 E3 展中掀胳膊亮出《光环 2》发售日纹身的彼得 · 摩尔再秀了一次胳膊，而这次的纹身是《横行霸道 IV》的标志——PS2 时代最具标志性的游戏系列从此改为跨平台。


巴塞罗那的 X06 会场与 X360 首发时一样充满神庙风格。

微软对亚洲市场的重视达到了前所未有的程度。在 1 月初，台湾微软举办记者招待会，宣布了台湾版 X360 的发售信息，首发 15 款游戏中就有八九款中文化作品，微软表示今后凡是其第一方游戏都将尽可能实现中文化。此外微软还联合了大宇、第三波、昱泉等十家著名台湾本土游戏公司，公布了《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》的 X360 版制作计划，可惜在此之后这些游戏就再也没有下文。

在日本，微软于 4 月初举办了 X360 战略发布会，宣布在日本推出的 X360 游戏已经有 25 款，夏季将增加至 40 款。Square Enix 和 NBGI 开始尝

试性地在微软最渴望的 RPG 领域支持 X360，前者通过 tri-Ace 为 X360 开发独占游戏《无尽的未知》，后者公布了《卡片召唤师传说》，而集合鸟山明、坂口博信、植松伸夫的 RPG 大作《蓝龙》也正式公布，并被确立为用来狙击 PS3 日本首发的年末战略级大作，被日本业界视为微软的《DQ》。用于狙击 PS3 的还有一款 11 月 2 日发售的简装版套装，不仅售价只有 29800 日元，而且还赠送了《九十九夜》和《世界街头赛车 3》这两款游戏。在 TGS 展前发布会期间，微软宣布年末商战将推出 110 款 X360 游戏，这次展会中公布的《失落的奥德赛》试玩版代表了当时日式 RPG 最华丽的水准，被视为微软的《FF》。同时微软还确认了赠送《蓝龙》的 X360 简装版特惠套装，全面摆开以 RPG 大作迎战 PS3 的阵势。事实上，在《最终幻想 XIII》发售之前的 4 年时间里，X360 确实是日式 RPG 爱好者们惟一的选择，微软在这种大投资游戏类型上的积极进取令人赞赏，与索尼形成了鲜明的对比。

收买第三方为 X360 开发 RPG 需要资本，再加上硬件上的亏损，X360 发售后的第一个财年，家庭娱乐部亏损了 12.62 亿美元，亏损额比上个财年提高 1.6 倍。微软表示，这个财年 X360 业务的相关亏损额达到 16.4 亿美元。在这十几亿美元中，有相当可观的部分是用于为 X360 建立

2006 年 X360 游戏销量榜

排名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	战争机器	Microsoft	2006 年 11 月 7 日	3016450
2	上古卷轴 IV 湮灭	Take-Two	2006 年 3 月 20 日	1391858
3	麦登 NFL07	EA	2006 年 8 月 22 日	1380426
4	幽灵行动 尖峰战士	Ubisoft	2006 年 3 月 9 日	1136063
5	使命召唤 3	Activision	2006 年 11 月 7 日	855709
6	使命召唤 2	Activision	2005 年 11 月 17 日	740295
7	拳击之夜 3	EA	2006 年 2 月 20 日	681468
8	黑道圣徒	THQ	2006 年 8 月 29 日	651798
9	丧尸围城	Capcom	2006 年 8 月 8 日	642023
10	NCAA 橄榄球 07	EA	2006 年 7 月 18 日	634226
11	彩虹六号 维加斯	Ubisoft	2006 年 11 月 20 日	523357
12	分裂细胞 双重特工	Ubisoft	2006 年 10 月 17 日	521630
13	极品飞车 卡本峡谷	EA	2006 年 10 月 31 日	415562
14	漫画英雄终极联盟	Activision	2006 年 10 月 24 日	359082
15	战地 2 现代战争	EA	2006 年 4 月 11 日	329426
16	死或生 4	Tecmo	2005 年 12 月 29 日	325971
17	极品飞车 头号通缉	EA	2005 年 11 月 17 日	325629
18	大职棒联盟 2K6	Take-Two	2006 年 4 月 10 日	324528
19	NBA 2K7	Take-Two	2006 年 9 月 25 日	315427
20	火爆狂飙 复仇	EA	2006 年 3 月 7 日	304895

强大的游戏阵容。TGS 的数日后，微软马不停蹄地在西班牙召开“X06”展会，公布了 X360 独占的《分裂细胞 5》，同时宣布《刺客信条》从 PS3 独占改为跨平台。除了收买第三方，微软也在招兵买马，英国 Lionhead 工作室被正式纳入麾下。

2006 年 11 月，以《战争机器》的发售为标志，X360 正式迈入成熟期，“虚幻引擎 3”挖出了 X360 的潜能，同期发售的《彩虹六号 维加斯》也证明了 X360 的实力。与同时期上市的 PS3 相比，X360 的画面优势明显，微软的目的是告诉人们，价格比 PS3 低得多的 X360 拥有更强的实力！而且由于 PS3 的产量太低，微软趁机挖走了那些买不到 PS3 的人们。在 PS3 与 X360 的第一次对决中，X360 大获全胜。2006 年，X360 实际销量为 676 万台，软件销量为 2517 万套。

2007年 危机与突破

2007 年 1 月 8 日，比尔 · 盖茨在消费电子展中发表基调演讲，宣布 X360 全球出货量已经突破 1040 万台，Xbox LIVE 会员突破 500 万，X360 游戏阵容已达 160 款。自从 X360 公布以来，微软一直在向人们强调一个根据历史总结出来的事实：第一部突破千万销量的主机总是会获得最后的胜利。所以彼得 · 摩尔将盖茨的这则声明视为 X360 战胜 PS3 的一个标志。然而根据独立市调机构对零售渠道的监测，这 1040 万的出货量存在很大的水分，微软为了完成之前公布的 2006 年内出货千万台的目标而向零售商强行压货，有两三百万台的 X360 实际上是被积压在仓库里，并没有卖到玩家的手中。



■ 2007 年 3 月，微软大闹法国 PS3 首卖现场。

为了消化强行压货后积压的存货，同时调查大量涌现的三红故障。微软在 2007 上半年一度停止了 X360 的生产，希望能找出解决方案。然而多数主机的故障潜伏期已过，三红现象开始大面积爆发，微软再也难掩悠悠众口。7 月份，微软承认 X360 存在设计缺陷，并宣布将所有 X360 的保修期延长到 3 年，并向已经自费维修的用户提供补偿。微软的财报显示，此举造成的直接损失超过 10 亿美元。在微软的声明公布后不到两周，互动娱乐部副总裁彼得 · 摩尔宣布辞职，两个月后他跳到了 EA Sports 担任总裁。在这个炎热夏季里，质量问题把微软闹得焦头烂额，除了三红危机外，还发生了 X360 专用方向盘燃烧冒烟的故障。

2007 年是 X360 内忧外患的一年，不仅三红危机使其疲于应对，PS3 在欧洲发售后也使 X360 在这个重要市场上腹背受敌。在法国的 PS3 首卖现场，微软租了一艘轮船从河面上经过，打出“X360 爱你们”的大条幅，还给参加 PS3 首卖会的玩家们发 X360 的广告短信。这些趣闻实际上表明了欧洲微软对 PS3 的畏惧。为了强化欧洲市场，微软于 5 月份宣布在欧洲成立分公司，开发更多适合欧洲人口味的游戏。

尽管发生了三红危机，2007 年却是 X360 在软件方面取得大突破的一年。自从《战争机器》

发售之后，X360 的游戏渐入佳境，2007 年的百万大作数量达到了上一年的 3 倍。秋季，X360 迎来了最强盛的大作阵容，以《光环 3》为首，革命性的《使命召唤 4 现代战争》紧随其后，此外还有《刺客信条》和《吉他英雄 III》这两个成为社会现象的大作。分析家认为，X360 的质量灾难发生在任何一种消费电子产品身上，都足以将该产品打入地狱，永远无法翻身。但游戏玩家却是世界上最忠诚的消费群体，优质的游戏可以抵消所有的负面因素。2007 年多款超大作的发售顽强的顶住了三红危机带来的负面影响，在这一年里，X360 的软件数量提高了 145%，硬件销量也增加了 17%，达到 788 万台。除了超大作的刺激外，微软的硬件促销工作从年初到年末持续不断，首先是 4 月末推出了带有 120GB 硬盘的黑色精英版 X360，虽然售价高达 479.99 美元，却受到忠实拥趸们的狂热追捧。8 月份，X360 外接 HD-DVD 光驱降价 20 美元，并免费赠送 5 部电影，此举也吸引了不少原本打算购买 PS3 的玩家。而从 8 月中旬开始，X360 在美国进行了小幅度的降价，豪华版 X360 降价 50 美元，简装版降价 20 美元，精英版降价 30 美元。10 月份 X360 又推出了购买 X360 免费赠送两款游戏的同捆套装促销活动，10 月下旬还有售价 279.99 美元的 Arcade 版推出。这一系列的举措加上秋季的疯狂大作攻势，使 X360 几乎完全走出三红的阴影，仅感恩节当周就在美国卖出了 31 万台。

2007 年的 X360 福祸相倚，更强的大作将 X360 的性能推向极限，而因此全速运转的处理器将 X360 烧成了三红。《光环 3》是微软历史上第一款累计销量突破 1000 万套的游戏，而在游戏发售两周后，Bungie 却宣布已经为自己“赎身”，今后将会是一家独立游戏工作室。微软的这个王牌工作室今后将有可能为 PS3 开发游戏。

值得一提的是，彼得 · 摩尔在辞职之前曾经对外透露，微软已经在着手开发下一代游戏机，计划于 2011 年发售，X360 的生命周期将延续至 2012 年。显然，当时微软仍然在按照传统的技术发展蓝图规划其新一代主机，而这将会随着下一年的业界发展走向而改变，X360 的生命周期将会比原计划延长三年以上……

2007 年 X360 游戏销量榜

排名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	光环 3	Microsoft	2007 年 9 月 25 日	6755418
2	使命召唤 4 现代战争	Activision	2007 年 11 月 5 日	3944460
3	极限竞速 2	Microsoft	2007 年 5 月 29 日	3057362
4	刺客信条	Ubisoft	2007 年 11 月 13 日	2834821
5	麦登 NFL08	EA	2007 年 8 月 14 日	1874517
6	吉他英雄 III	Activision	2007 年 10 月 28 日	1872456
7	漫画英雄终极联盟	Activision	2006 年 10 月 24 日	1856994
8	战争机器	Microsoft	2006 年 11 月 7 日	1737249
9	吉他英雄 II	Activision	2007 年 4 月 3 日	1500002
10	生化奇兵	Take-Two	2007 年 8 月 21 日	1434259
11	除暴战警	Microsoft	2007 年 2 月 20 日	1400400
12	质量效应	Microsoft	2007 年 11 月 20 日	1178077
13	FIFA 08	EA	2007 年 10 月 9 日	900771
14	极品飞车 职业街头赛	EA	2007 年 11 月 15 日	866229
15	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	2007 年 11 月 13 日	840062
16	失落的星球	Capcom	2007 年 1 月 12 日	830396
17	上古卷轴 IV 湮灭	Take-Two	2006 年 3 月 3 月 20 日	775917
18	幽灵行动 尖峰战士 2	Ubisoft	2007 年 3 月 6 日	753203
19	宝贝万岁	Microsoft	2006 年 11 月 9 日	709379
20	世界街头赛车 4	Microsoft	2007 年 10 月 2 日	686674



■ CES2007，微软郑重宣布 X360 已成为首款出货千万的次世代主机。


□ E3 2007 微软发布会现场。


□ 微软推出了赠送《极限竞速 2》与《宝贝万岁》的同捆套装。

2008 年 全面胜利



■ "X360 RPG 展示会 2008" 公布了多款 X360 重头独占 RPG。

熬过了三红危机之后，X360 的潜能全面释放，2008 年对 X360 来说是重要而辉煌的一年。2007 年末的大作潮将 X360 推上了高速发展时期，年末商战期间 X360 就诞生了 7 款百万大作，而在这 2008 里销量超过百万的游戏更是达到 27 款，是前一年的两倍有余。在一月初举办的消费电子展期间，微软娱乐设备部总裁罗比 · 巴赫宣布 X360 出货量已达 1770 万台。同时在该展会中，比尔 · 盖茨正式宣布退休，一段充满恶搞精神的小视频宣告了他的正式隐退，盖茨 Cosplay 金刚狼等令人喷饭的片段令人感受到他的童心未泯，而希拉里、奥巴马、戈尔、斯皮尔伯格等名流的客串登场也说明了盖茨的面子之大。

比尔 · 盖茨的退休标志着微软的发展进入了一个新的阶段，微软的高级管理层在进行大规模的重组。而从春季开始，X360 开始改变 2007 年的防守态势，采取猛烈的强攻姿态。首先是在 2 月份的游戏开发者大会中正式公布了《战争机器 2》和《横行霸道 IV》的独占资料片，接着 3 月份欧版 X360 正式降价 80 美元，其销量立刻就上升了 4 成左右。到 4 月份微软公布财报时，X360 的累计销量已经超过了 1900 万台，微软游戏部门终于进入了盈利



和田洋一在2008微软E3发布会中的演出成为经典。



比尔·盖茨在CES2008宣告退休。



微软在GDC上公布了《横行霸道IV》的独占资料片。



TGS2008,《铁拳6》宣布转为跨平台。

阶段。同时，微软在全球各地陆续召开X360春季展示会，其中5月份于旧金山举办的春季展示会期间宣布X360美版销量突破千万。

2008年也是X360在日本最积极进取的一年，尤其是在对第三方的公关方面取得了突破性的成果。2月下旬，已经公布了两个多月，但一直没有确定平台的《薄暮传说》确认为X360独占，NBGI再次表明了自己全力支持微软的决心。6月份，微软在日本召开了“X360 RPG展示会2008”，这次展示会的焦点无疑是日本RPG之王Square Enix,《星之海洋4》将由X360独占的消息引起很大的震动，而原本为跨平台的《最后的神迹》也改为X360独占。

微软的日式RPG争夺战在7月份的E3展中进入高潮，和田洋一拍肩膀的一幕成为游戏历史上永恒的经典。《最终幻想XIII》的跨平台是E3 2008最震撼的消息，所有人的目光都聚焦于X360。其实在这届E3展中微软本来还准备了另外一个杀手锏来压制索尼可能的反击战，那就是从E3之前就开始倒计时的《光环 天将神兵》。不过索尼在这届展会中碌碌无为，微软遂临时停止了该作的倒计时，将其留给了后来的TGS。在TGS2008期间，微软同样是万众焦点，微软互动娱乐部副总裁John Schappert在TGS基调演讲中宣布《铁拳6》将登陆X360，并将与PS3版同步发售。“《铁拳》系列”在PS的发展史上有着非凡的意义，《铁拳6》的跨平台可以说是标志着微软完成了对索尼第三方力量的挖墙角工作。

2008年，在微软的强攻之下，索尼几乎毫无还手之力。X360首次全球规模的全面降价是其市场份额大幅提升的关键，2008年内X360相继进行了多次降价行动。X360率先在欧洲降价后，不到3个月，欧版X360累计销量突破500万台。7月份，微软对美国的20GB版X360进行降价50美元的清仓处理行动。接着60GB版X360在8月份上市，而在9月份，X360的全部机型一律降价50美元，此举为X360在2008年末商战的高歌猛进创造了条件。

微软游戏部门财政状况的改善是X360能够实施价格战的关键。7月份，微软娱乐设备部宣布实现了部门设立三年来的首次财年盈利，而X360的全球总销量也突破了2000万台。实现盈利的一个重要原因，是2007～2008年间X360的软件销量喜人，为微软带来了丰厚的权利金收入。此外，微软还获得了一笔额外的收入：几年前，微软为了搞定在手柄振动技术侵权案中对其紧咬不放的Immersion公司，出资几千万美元获得了该公司可观的股份比例，在当时的注资合同中还写明了不得向索尼提供振动技术授权。后来Immersion公司告倒了索尼，而索尼为了实现PS3手柄的振动功能，只能出资1.5亿美元的巨资购买Immersion的振动技术，而Immersion不得不向微软赔偿2075万美元作为违约赔偿。

由于2008年秋季开始爆发的金融风暴，微软也受到了强烈冲击，微软游戏工作室进行了大规模裁员，其中9月份宣布解散的Ensemble工作室最令人唏嘘感叹，他们开发的《光环战争》还没完成就被微软迫不及待的关闭了，而这起事件只不过是之后微软游戏部门全面裁员重组的序幕……

尽管存在一些负面消息，2008年末商战是X360最辉煌的时期，感恩节当周X360美国销量达38万台，是PS3的三倍。整个2008年，X360的主机实际销量为1100万台，比2007年提高40%。软件总销量更是达到了1亿1264万套，比2007年大幅提高了83%。

2008年X360百万大作榜

排名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	横行霸道IV	Take-Two	2008年4月29日	6585933
2	使命召唤 战火世界	Activision	2008年11月10日	4329357
3	战争机器2	Microsoft	2008年11月7日	4291956
4	使命召唤4 现代战争	Activision	2007年11月5日	3001939
5	乐高印第安纳琼斯	LucasArts	2008年6月3日	2745374
6	功夫熊猫	Activision	2008年6月3日	2360783
7	神鬼寓言II	Microsoft	2008年10月21日	2313220
8	光环3	Microsoft	2007年9月25日	2119521
9	麦登NFL09	EA	2008年8月12日	2078213
10	吉他英雄III	Activision	2007年10月28日	2056706
11	辐射3	Bethesda Softworks	2008年10月28日	1908201
12	彩虹六号 维加斯2	Ubisoft	2008年3月18日	1873602
13	世嘉超明星网球	SEGA	2008年3月18日	1717570
14	摇滚乐队	EA	2007年11月20日	1584285
15	星球大战 原力释放	LucasArts	2008年9月16日	1533365
16	刺客信条	Ubisoft	2007年11月13日	1530629
17	FIFA09	EA	2008年10月14日	1504533
18	吉他英雄 世界巡演	Activision	2008年10月26日	1477151
19	战地双雄	EA	2008年3月7日	1418199
20	求生之路	EA	2008年11月17日	1417536
21	摇滚乐队2	EA	2008年9月14日	1307908
22	孤岛惊魂2	Ubisoft	2008年10月21日	1150228
23	黑道圣徒2	THQ	2008年10月14日	1145274
24	鬼泣4	Capcom	2008年2月5日	1093222
25	灵魂能力IV	NBGI	2008年7月29日	1071314
26	战地 恶人连	EA	2008年6月23日	1046150
27	极品飞车 秘密行动	EA	2008年11月17日	1033683

2009年改革与新生

2008 年末百年一遇的金融危机并没有对游戏产业造成太大的影响，正当分析家与厂商们兴高采烈地宣扬经济危机只会让人们更想玩游戏的论断时，金融风暴负面影响的滞后效应开始显现。2009 年伊始，经济危机的阴云就开始向游戏产业聚拢。首先是多家大型零售商破产或濒临破产，进而卡住了游戏厂商的销售渠道。2008 年底破产的 Circuit City 几乎对所有游戏厂商都造成了重大影响。1 月初，英国知名零售商 Woolworths 宣告破产，微软要求其退还 X360。即使是没有破产的零售商，在进货时也变得谨慎许多，而这就使得很多名气不够响亮的游戏很难打开销路。为了应对零售渠道的危机，微软于 2 月份宣布进军零售业，开设自己的连锁店开展直销业务。

经济危机导致上市以来业绩一向有增无减的微软集团出现了 23 年来的首次负增长，为了削减成本，微软宣布进行其历史上最大规模的大裁员，总共裁员 5000 人，游戏部门也在裁员之列。就连微软的爱将 Rare 也在不久后宣布小幅裁员 12 人。不过 X360 业务仍处在增长状态，微软在 1 月初的消费电子展中宣布 X360 全球销量突破 2800 万台。4 月份，X360 在日本实现了微软期待多年的阶段性目标——累计销量超过 100 万台，为此微软展开了感谢活动，并且准备了 31 款将在 2009 年内发售的日式游戏。根据同月微软发布的财报显示，X360 全球销量突破 3000 万台，但是第一季度 X360 表现不佳，游戏部门出现了 3100 万美元的亏损。虽然 X360 已经采用了新工艺生产，但质量疑云仍未散去，继三红之后，又出现了同样致命的 E74 错误，微软于 4 月份宣布将其纳入 3 年质保的范围之内，这也为 X360 造成了相当严重的直接与间接影响。

3 月份，Xbox 正式退出历史舞台，微软正式停止其相关的售后服务。而 X360 也在 6 月份进入了一个历史新阶段。根据微软在 5 月份发布的数据，自从 X360 发售以来，在美国总计创造了 145 亿美元的销售收入。微软相信 X360 已经完成了在核心玩家群体中的普及，需要进入到轻度与休闲用户的更广阔的市场。为此，微软为全球玩家献上了一场空前精彩的 E3 展前发布会，



■微软在欧洲地区展开了买精英版赠送《光环3 天降神兵》和《极限竞速 3》的大手笔促销活动。


■微软的 E3 2009 发布会众星云集。



■由微软“343 industries”策划推出的《光环传奇》。

不仅传统大作如云，而且为了吸引更多主流人群关注而邀请了甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等名人助阵。继上一年的和田洋一拍肩之后，微软再次上演拍肩秀，PS3 阵营最强有力的支持者小岛秀夫带来了《潜龙谍影 崛起》将推出 X360 版的消息，至此 X360 已拥有 PS 阵营所有最重要的第三方独占游戏系列。不过本次展会最大的话题并非《崛起》，而是在最后阶段由斯皮尔伯格揭幕的“初生计划”，彻底抛弃控制器的全身体感操作方式、与屏幕中的人物即时对话、互动的惊人演示，为“初生计划”赢得了“火星科技”的美誉。微软将“初生计划”视为 X360 的下一代主机，是延长其主机寿命的关键。这个旨在吸引非玩家的装置被微软集团寄予厚望，比尔 · 盖茨在 7 月份的记者访问中表示“初生计划”会被应用于 Windows，今后可能会成为与键盘、鼠标一样流行的通用操作方式。E3 展之后，微软接连数次在其官网发布招聘信息，为“初生计划”招聘软件开发人员，Rare 与 Lionhead 工作室也发布了招聘“初生计划”游戏开发者的告示，微软在 9 月份宣布将会建立一个专门开发“初生计划”相关游戏的大型游戏工作室。

在筹建“初生计划”工作室的同时，微软游戏工作室旗下另外一个备受关注的开发部门正式成立——这就是专门负责开发与经营《光环》作品的“343 industries”，该部门的首部作品是与日本多家知名动画公司联合打造的动画短片集《光环传奇》。343 industries 从 4 月份就开始大量招募人才，包含游戏、动漫和各种周边产品的多个《光环》项目同步进行中，而在 E3 2009 期间公布的《光环 致远星》预计将成为 Bungie 的最后一个《光环》。

由于 2008 年末的出色表现，微软宣布其截



■“初生计划”亮相后被惊叹为“火星技术”。

2009 年 X360 百万大作榜				
排名	游戏名	发行商	发售日	年销量
1	使命召唤 现代战争 2	Activision	2009 年 11 月 10 日	8814016
2	光环 3 天降神兵	Microsoft	2009 年 9 月 22 日	4434481
3	刺客信条 II	Ubisoft	2009 年 11 月 17 日	3041972
4	生化危机 5	Capcom	2009 年 3 月 13 日	2423239
5	求生之路 2	EA	2009 年 11 月 17 日	2267905
6	FIFA10	EA	2009 年 10 月 20 日	2149582
7	麦登 NFL10	EA	2009 年 8 月 14 日	2130490
8	极限竞速 3	Microsoft	2009 年 10 月 27 日	1976597
9	使命召唤 战火世界	Activision	2008 年 11 月 10 日	1805773
10	UFC 2009 Undisputed	THQ	2009 年 5 月 19 日	1778570
11	光环 3	Microsoft	2007 年 9 月 25 日	1702636
12	乐高蝙蝠侠	WBIE	2008 年 9 月 23 日	1686713
13	光环战争	Microsoft	2009 年 3 月 3 日	1679215
14	完美机车	Disney	2008 年 9 月 16 日	1574976
15	街头霸王 IV	Capcom	2009 年 2 月 17 日	1377610
16	龙之世纪 起源	EA	2009 年 11 月 3 日	1356592
17	边境之地	Take-Two	2009 年 10 月 20 日	1338495
18	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Square Enix	2009 年 8 月 25 日	1248743
19	极品飞车 变速	EA	2009 年 9 月 15 日	1241675
20	求生之路	EA	2008 年 11 月 17 日	1183004
21	战争机器 2	Microsoft	2008 年 11 月 7 日	1144566
22	使命召唤 4 现代战争	Activision	2007 年 11 月 5 日	1133473
23	横行霸道 自由城轶事	Take-Two	2009 年 10 月 29 日	1115944
24	虐杀原型	Activision	2009 年 6 月 9 日	1067400
25	拳击之夜 4	EA	2009 年 6 月 23 日	1017556

至 2009 年 6 月 30 日的财年里，娱乐设备部实现净利润 1.69 亿美元，这是其连续第二年实现盈利。而 X360 的出货量也同比提高了 250 万台。为了确保盈利性，为来年的"初生计划"准备充足的"弹药"，在 PS3 发起猛烈价格战之时，微软并未跟进。虽然从 8 月末开始，玩家可以用过去豪华版 X360 的价钱买到精英版，但主要机型的售价毕竟还是保持在 299 美元不变，与 PS3 的价格持平，所以在 2009 年末商战期间，X360 大幅落后于 PS3。微软从 9 月下旬开始联合一些零售商展开指定时间内购买精英版 X360 返还 50 美元现金的促销活动，沃尔玛甚至推出了 100 美元特价 Arcade 版的巨幅优惠，此外微软还推出了免费赠送两款大作的超值套装，这一系列促销使美国地区 X360 销量重新超越 PS3，不过在欧洲和日本仍然处于明显的劣势。

2009 年 X360 的主机实际销量下降了 7%，共计销售 1023 万台，软件销量小幅降低 1%，为 1 亿 1159 万套。虽然销量在下跌，但利润实际上是在增长的。与索尼的赔本赚吆喝不同，微软在 X360 硬件成本不断降低的同时保住了价格，使其硬件利润率大大提高。根据微软 10 月份发布的财报，在整个集团的收入大幅降低的情况下，游戏部门的利润提高了一倍，仅《光环 3 天降神兵》就创造了 1.25 亿美元的销售收入。到 2009 年底，X360 累计销量达 3900 万台，累计游戏出货量已突破 5 亿套，总销售收入达 200 亿美元。在 2009 年即将结束时，微软通过美国 Spike 电视台公布了《光环 致远星》，为 2010 年预留了一个势必会带来巨额利润并大幅提高主机销量的杀手锏，微软表示相信该作会成为 2010 年最畅销的游戏，而 2010 年将成为"Xbox 历史上最强的一年"！

5大 里程碑式 游戏系列

每一台成功的游戏主机，在其发展史上总有一些具有标志性意义的游戏，它们的诞生使主机进入了一个新的阶段，正是这些里程碑式的游戏将主机的影响力不断提升。这些游戏是主机之魂，是承载其发展的中流砥柱。在 Xbox 时代，几乎只有《光环》称得上是真正的里程碑；而在 X360 上，仅销量超过 500 万套的游戏就有 8 款，而且还在以更快的速度持续增加中。X360 集结了最多大投资、大制作、高销量、高评价的游戏，这些游戏的存在使 X360 成为核心玩家的首选。

[光环系列]

光环 3

■销量：1101 万

■媒体综合评分：93.53

光环 3 天降神兵

■销量：574 万

■媒体综合评分：85.14

微软产品主管 Aaron Greenberg 今年 6 月份在自己的微博上留言说："根据 NPD 的数据：《光环 3》的销量超过了《抵抗 1+2》、《未知海域 1+2》、《杀戮地带 2》以及《战神 III》的总合……"简简单单的一句话说明了《光环 3》的意义——虽然索尼第一方为 PS3 打造了为数众多的优质独占大作，但是却缺乏《光环 3》那样的巨无霸，一个销量超过千万的游戏抵得上七八个百万大作。

《光环 3》曾经被比尔 · 盖茨视为狙击 PS3 首发的大作，虽然比预想的晚了一年发售，虽然游戏画面连 720p 都没有达到，这些都无法影响玩家对这个三部曲终结篇的狂热拥护。《光环》已经成为 Xbox 系主机的一个标志，就像任天堂的马里奥一样。事实证明《光环 3》在 2007 年 9 月发售的战略意义比狙击 PS3 首发更重要，索尼自己搞砸了 PS3 的首发，微软完全不需要以任何大作对其进行"狙击"。但到 2007 年的秋冬商战却是 X360 最艰难的时期。一方面，X360 的产品形象正因为三红危机的全面爆发而处于低谷；另一方面，索尼推出了售价降低 200 美元的 40GB 版 PS3，对 X360 造成强烈冲击。《光环 3》的发售为 X360 撑起了一片天空，它以首日 1.7 亿美元的销售额创造了所有娱乐产品的首日销售额记录，首周销售额超过 3 亿美元。此外它的预订量也创造了所有游戏预订量的最高纪录，达到了 400 万套。《光环 3》发售当周，X360 主机销量提高到之前平均水平的两倍以上。与《光环 2》一样，





■微软和零售商 GameStop 派出了这样的大货车穿行于美国各地，为当地玩家提供《光环 3 天降神兵》的试玩机会。

《光环 3》也强力推进了 Xbox LIVE 的发展，发售当日就有 100 多万人涌入 Xbox LIVE 连线玩《光环 3》，是 Xbox LIVE 历史上人气最火爆的一天。不少电影公司认为，9 月份美国电影票房表现不佳的一个重要原因，就是因为几百万玩家忙着玩《光环 3》而无暇看电影。

《光环》总是微软的救世主。在 2009 年，超薄版 PS3 推出后软硬件销量大增，而微软由于档期原因并没有多少独占大作进行反攻。Bungie 抽空开发的外传型作品《光环 3 天降神兵》再次担当重任，它的销量超过了 2009 年 PS3 所有的独占大作，两周内销售了 1.25 亿美元，当月 X360 主机销量也大幅回升。

今年，Bungie 的最后一款《光环》将与玩家见面。微软已经放话"《光环 致远星》将会是 2010 年最畅销的游戏"，微软的目标是超越《光环 3》，为"《光环》系列"创造一个新的开始。一个新的里程碑即将诞生。

[战争机器系列]

战争机器

■销量：606 万

■媒体综合评分：93.89

战争机器 2

■销量：574 万

■媒体综合评分：93.32

《光环 3》没有赶上 PS3 的发售时期，狙击任务交给了 Epic Games 的《战争机器》。在 X360 首批公布的游戏中，以《战争机器》最受人关注，也被认为是画面最强的游戏。为了能实现本作的画面效果，微软甚至将 X360 的内存从原定的 256MB 提高到 512MB。在 E3 2005 首次展出时，X360 游戏中只有《战争机器》能够与 PS3 的 CG 动画们一较高下。核心玩家们都期待着微软尽快推出该作，让他们看到 X360 的真正实力。

作为第一款使用"虚幻引擎 3"开发的游戏，《战争机器》的制作成本只有 1000 万美元，不过宣传成本应该是开发成本的数倍。打造一个 500 万级别的原创新系列，数千万美元的宣传费是必要条件。《战争机器》发售时，画面远远超过同时期的任何 PS3 游戏，得到了所有媒体的一致称赞。它被 GameSpot 和 IGN 评为年度游戏，也被美国权威的 DICE 互动成就奖（IAA）评为"年度游戏"、"年度家用机游戏"和"年度动作／冒险游戏"，英国权威的金摇杆奖将其评为年度最佳游戏。

《战争机器》是 X360 时代的《光环》，它的到来标志着 X360 游戏步入成熟阶段。不少开发商看到《战争机器》的出色表现后向 Epic Games 购买了"虚幻引擎 3"的授权，从此该引擎成为次世代游戏最常用的引擎，而 X360 则是能将该引擎效力发挥到最高的平台，使用该引擎开发的游戏，X360 版的表现普遍明显高于 PS3 版。

2008 年 11 月发售的《战争机器 2》创造了又一个社会现象，游戏的预订量超过了前作。总共有 2 万多家零售店进行了该作的午夜首发活动，首周末销量超过 200 万，其中 150 万玩家登陆 Xbox LIVE 对战。《战争机器 2》登上了当月的游戏销量榜首，超过了同月发售的《使命召唤 战火世界》。



[吉他英雄系列]

吉他英雄 II

■销量：251 万

■媒体综合评分：92.29

吉他英雄 III

■销量：439 万

■媒体综合评分：85.69

吉他英雄 世界巡演

■销量：248 万

■媒体综合评分：84.41

X360 是一部核心向的主机，核心玩家的支持使它能安然度过三红危机，能拥有主流机种中最高的软硬件销量比例。但核心玩家的数量有限，一部真正成功的主机，需要吸引 Light User 或者不玩游戏的人们。微软早就注意到 X360 用户群太单一的缺陷，所以一直在努力开发休闲型游戏，包括 Rare 的一批低龄游戏，以及与主机同捆《世嘉超明星网球》、《功夫熊猫》等游戏。但对 X360 的主流化做出最大贡献的却是第三方游戏——AB 的"《吉他英雄》系列"。

《吉他英雄》原本是台湾黄氏兄弟的 RedOctane 发行，后来 Activision 收购了该公司，从《吉他英雄 2》开始由 Activision 发行，而游戏的销量也就进化到了新的高度。由于附带的吉他控制器售价高昂，《吉他英雄》的一二两作总计销售额超过 10 亿美元。到了《吉他英雄 III》，X360 取代 PS2，成为销量最高的版本，而该作的各机种总销售额超过了 10 亿美元，是历史上第一款突破 10 亿美元销售额的游戏。



《吉他英雄 III》是一个能同时吸引核心玩家与非玩家的游戏，强大的摇滚曲目阵容即使是没玩过游戏的乐迷也会忍不住尝试一番，而简单的游戏方式让他们能凭借自己的乐感立刻上手。而核心玩家对本作的高难度赞叹不已，对狂热感与反应能力的追求正是他们的游戏需求。为了这款游戏，《吉尼斯世界纪录》还专门设置了一种纪录类型，叫做"《吉他英雄 III》各单曲最高分"。在 2007 年末商战期间，《吉他英雄 III》与《使命召唤 4》、《光环 3》、《刺客信条》等超大作一起将 X360 拯救于三红的水火之中，并为 X360 带来了一大批刚开始接触游戏的乐迷。今后随着 Kinect 的推出，音乐游戏将再次成为 X360 走向主流的关键类型。

使命召唤系列

使命召唤 2
■销量：247 万
■媒体综合评分：89.82

使命召唤 3
■销量：236 万
■媒体综合评分：82.51

使命召唤 4 现代战争
■销量：831 万
■媒体综合评分：94.08

使命召唤 战火世界
■销量：637 万
■媒体综合评分：85.73

使命召唤 现代战争 2
■销量：1095 万
■媒体综合评分：93.39

21 世纪的第一个 5 年是《GTA》的天下，而第二个 5 年是《使命召唤》的世界。《GTA》是 PS2 独占游戏，所以 PS2 称霸了第一个 5 年。《使命召唤》是以 X360 为主力平台的跨平台游戏，所以第二个 5 年是以 X360 为主体的跨平台格局。X360 诞生了 5 年，《使命召唤》就陪伴了它 5 年。每年 11 月总有一款高质量的《使命召唤》发售，从不跳票，也从不令人失望。《使命召唤》虽然是一个跨平台的游戏系列，但它却是当之无愧的 X360 最重要的里程碑式作品。5 年来，X360 的 5 款《使命召唤》总销量超过 3000 万套，是 X360 上销量最高的游戏系列。《使命召唤》的每一作对 X360 都有非凡的意义。

在 X360 的首发游戏中，只有《使命召唤 2》让玩家获得了 Xbox 无法实现的次世代游戏体验，所以它几乎成为初期 X360 购买者必买的游戏。据统计，购买 X360 的玩家中，有 85% 随主机购入了《使命召唤 2》，它顺理成章地成为首款销量突破百万套的 X360 游戏。与此同时，Activision 将 PS2 时代家用机版《使命召唤》开发商 Gray Matter 并入到《蜘蛛侠》开发商 Treyarch，由该工作室同步进行《使命召唤 3》的制作。从此形成了 IW 组和 Treyarch 组同步交错负责《使命召唤》的传统。

与《使命召唤 2》相比，《使命召唤 3》虽然也有一定程度的进化，但是与同期的《战争机器》等游戏相比显得落后许多。但当时 IW 已经在开发的《使命召唤 4》却在孕育一场革命，一场让所有 FPS 玩家疯狂的革命。



2007 年 11 月发售的《使命召唤 4 现代战争》可以说是高清主机历史上的一个标志性事件。每一代主机都需要一个能代表该世代主机特征的游戏，PS 时代的代表是《最终幻想 VII》，CG+ 即时演算的方式是 3D 机能较为原始时的最佳解决方案；PS2 时代的标志是《GTA》，3D 处理能力的进化使沙箱式游戏成为可能；而高清时代需要的是电影般的影音享受和完美的网络体验，《使命召唤 4》就是诠释高清主机特性的完美典范。IW 研制的新引擎以其全局光照、全局动态光影和景深效果营造出照片级的画面感受，单机模式一气呵成的火爆战斗流程，以及易上手、易于理解的游戏推进方式使其成为主流用户开始接触 FPS 类型的最佳选择。而具有升级要素的网战模式，以及平衡性更强的网络模式设计成为核心玩家的拥护理由。

《使命召唤 4》两个机种的总销量超过 1300 万套，将系列的销量水平一下子提升到千万级别。之后 Treyarch 的《使命召唤 战火世界》也达到了 1200 多万套的销量，作为主力的 X360 版在 2008 年销量仅次于《横行霸道 IV》。一年后，IW 组的《现代战争 2》刚公布就已霸气十足，号称将成为有史以来最畅销的游戏。实际上，首周 5.5 亿美元的销售额已经超过了所有娱乐产品。根据 AB 在 2010 年 6 月份发布的数据，《现代战争 2》全机种总销量超过 2000 万套，加上各种限定版和下载收入，该作的总销售额应该已经超过了 14 亿美元。在销售额方面，《现代战争 2》已经实现了 AB 的宣言，成为史上最畅销的游戏。至于 X360 版，虽然《光环 3》的销量高于《现代战争 2》，但是如果排除《光环 3》几百万张的主机同捆版销量，《现代战争 2》才是真正的 X360 最畅销游戏。

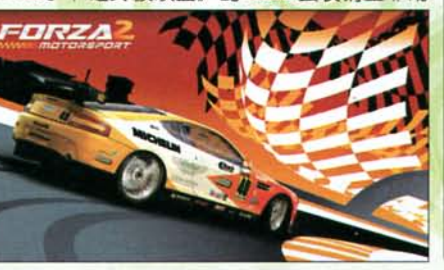
极限竞速系列

极限竞速 2
■销量：399 万
■媒体综合评分：89.85

极限竞速 3
■销量：276 万
■媒体综合评分：92.13

微软的目标是在每一种游戏类型上都全面超越 PS3，但是作为“车枪球”三大样之一的“车”，索尼却占据优势——“《GT 赛车》系列”是公认的赛车游戏之王。为了在赛车游戏类型上赶超索尼，微软在 Xbox 时代就打造了《世界街头赛车》和《极限竞速》这两大系列，而以赛车模拟为主的后者自诞生之日起就被称为“GT Killer”。

从游戏制作规模到内容的丰富程度，“《极限竞速》系列”可能都比不上“《GT 赛车》系列”，但赛车游戏玩家们对《GT 赛车 5》的一再延期不堪忍受。微软在 2006 年 5 月公开《极限竞速 2》时，就已经做好了与《GT 赛车 5》一较高下的准备。没想到《极限竞速 3》发售后，《GT 赛车 5》都遥遥无期。微软趁此机会从索尼手中抢走了不少赛车游戏迷。2007 年 10 月推出的《极限竞速 2》与《漫画英雄终极联盟》的 X360 套装销量非常理想，这是《极限竞速 2》销量逼近 400 万套的主要原因。



2009 年 5 月，《极限竞速 3》公开时的火药味更浓，制作人 Dan Greenawalt 自信满满地说：“《极限竞速 3》将成为本代主机上最权威的赛车游戏。”之后在该作的宣传阶段，制作团队多次在博客上发表对《GT 赛车 5》的不屑一顾，并表示《极限竞速 3》已经完美到“改无可改”。事实上《极限竞速 3》的媒体综合评分确实高于 PS2 的《GT 赛车 4》（89.41 分）。赛车游戏是一种适合进行主流化推广的游戏类型，目前微软已经决定将《极限竞速 4》作为 Kinect 的重点大作之一，轻松简单的体感操作方式或许可以将该系列销量提升到全新的高度。

5大独占日式RPG

Xbox在日本惨败后，微软深刻地体会到没有日式RPG就无法在日本立足的真理。所以在为X360而游说日本第三方时，微软的目标明确：将RPG作为重点公关对象，不管花多少钱，一定要让X360成为日式RPG爱好者的首选，微软相信，有了日式RPG为依靠，就拥有了日本，就像当年的PS一样。

初期，日本厂商对X360信心不足，加上日本首发失败，微软只能以出资扶持独立游戏开发商的方式为X360打造RPG大作。日厂没想到PS3的表现更糟糕，所以2007年后，微软在日本的公关工作势如破竹，取得多个重大突破，Square Enix和NBGI这两个RPG领域的主要厂商全力加盟。如今X360虽然在日本表现不佳，但X360依然不失为日式RPG玩家的首选，它拥有最多高质量的独占日式RPG，日厂为了将自己的作品打入欧美，也将继续积极地为X360开发日式RPG。

蓝龙

■全球销量：54万

■媒体综合评分：76.85

X360的第一场日式RPG风暴，从《蓝龙》开始。2005年2月微软宣布坂口博信正在为其开发两款RPG大作，之后几个月，由微软资助建立的MistWalker从Square Enix挖走了多名顶尖游戏开发人员，微软的目的是通过坂口博信的人脉，建立一个可与Square Enix媲美的RPG游戏工作室。2005年5月，《蓝龙》正式公布，鸟山明的加盟、与《少年跳跃》杂志的合作以及与"龙"有关的主题使人们自然而然地将其视为微软的《勇者斗恶龙》。这款投资巨大的游戏集结了大批来自《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《梦精灵》、《装甲飞龙》等名作核心团队的主力开发者，微软还出资帮助其进行跨媒体品牌运作，与Namco Bandai合作展开动画、漫画、玩具等衍生产品的制作。到2006年TGS该作以试玩方式展出时，已经成为日本核心玩家们最关注的游戏之一，而以《蓝龙》为主打的微软展台，也出现了自从其参展TGS以来最壮观的人流。



▲微软在日本某停车场打出的以"影"为主题的独特《蓝龙》可动式户外广告。

2006年12月7日，《蓝龙》在日本正式上市，出现了X360发售以来从未有过的排队盛况。日本的首周销量超过了8万套，在当周的排行榜中排名第四。由于微软推出了该作与主机同捆的优惠套装，当月X360销量达到了10万台，相当于之前一整年销量的三分之一。作为第一款使用3张DVD光碟的X360游戏，《蓝龙》首次展示了次世代RPG的魅力，CG动画般的高清画面以及本身出色的素质获得了玩家的盛赞，《FAMI通》打出了37分的高评价。《蓝龙》的日本累计销量超过20万，这个记录在之后三年都没有被打破。

失落的奥德赛

■全球销量：83万

■媒体综合评分：79.79

与《蓝龙》同时公布的《失落的奥德赛》因其磅礴大气的世界观设定与华丽画面而被视为微软的《最终幻想》，而事实上该作的开发团队中确实有不少来自当年在《最终幻想VII》时跟随坂口博信的主力人员，另外名作家重松清的剧本也确保了该作具有《最终幻想》般的剧情深度，Mistwalker还聘请了《灌篮高手》的井上雄彦担任人设。

《FAMI通》杂志对《失落的奥德赛》第一个试玩版的评价是"看到实际画面时的震撼程度与当年的《最终幻想VII》一样"，并预测该作会有超过百万的销量实力。《蓝龙》发售后，《失落的奥德赛》成为微软再次振兴日本市场的希望。在2007年，围绕《失落的奥德赛》的宣传持续了一整年，当微软宣布该作的容量将会达到4张DVD-9时，玩家对它的期待达到了顶点。讽刺的是，不断强调其蓝光容量优势的PS3到此时连一款日式RPG都没有，《失落的奥德赛》证明了无论容量多大的高清RPG，X360照样可以通过多碟装的方式将其收录。在该作发售期间，微软还与7-11便利店合作，只要4万日元购买X360超值套装，就可以获得包括《失落的奥德赛》在内的3款游戏。





▲《失落的奥德赛》首发纪念活动。

《失落的奥德赛》最终在日本国内的销量只有《蓝龙》的一半，但海外销量超过70万，是X360的日式RPG中海外销量最高的游戏。



最后的神迹

■全球销量：63 万

■媒体综合评分：68.07

2007 年 4 月，Square Enix 公布了他们首次使用“虚幻引擎 3”开发的 RPG《最后的神迹》。与过去不同的是，这款游戏是首先在欧美的游戏杂志中公开，并强调这将会是其历史上第一款全球同步发售的RPG。SE 社长和田洋一说该作“将成为我们全球战略的基石”，可见其重要意义。《最后的神迹》初公布时是一款跨平台游戏，但是在 2008 年 6 月随着《星之海洋 4》的公布决定改为 X360 限期独占，而自此之后就再也没有 PS3 版的任何消息，据称 PS3 版已经被取消。

《最后的神迹》从跨平台改为 X360 独占的原因，除了微软提供了优惠条件外，还有一个原因是用“虚幻引擎 3”开发 X360 游戏非常容易，但是用来制作 PS3 游戏就困难得多，首次使用国外高清游戏引擎的 SE 开发团队难以克服技术障碍。X360 版虽然顺利上市，但是仍然存在一些画面问题，比如帧率低和贴图错误，成为其遭到差评的主要原因。不过凭借 SE 的号召力，它在日本首周销量超过 10 万套，当周 X360 再次在日本出现缺货现象。日版最终累计销量达 18 万套，《FAMI 通》评分高达 38 分，并被评为 2008 年最佳原创新作。创新的战斗系统，大规模战争的感觉被认为是传承了《浪漫沙加》的优点，并进化到新的高度。

薄暮传说

■全球销量：51 万

■媒体综合评分：81.64

2005 年 5 月，微软公布日本厂商的首批游戏名单时，NBGI 的一款未命名 RPG 引起了人们的注意。当时日厂公布的 RPG 只有两款，另外一款是 Fromsoftware 的《赋法战争》，而由于 RPG 并非 Fromsoftware 擅长的类型，因此人们更关注的是 NBGI。而一说起 NBGI 的 RPG，人们立刻就会想到“《传说》系列”。2006 年 6 月 NBGI 正式公布了他们的 X360 首款 RPG，虽然并非《传说》，其风格却与该系列十分接近。这款游戏就是在玩家中评价极高的《信赖铃音》。

《信赖铃音》发售半年后，NBGI 正式公布了《薄暮传说》，初公开时并未确定平台，两个月后才确认了 X360 独占。这是一个具有标志性的重要突破，在 2008 年之前，X360 上虽然已经有多款独占日式 RPG 大作，但几乎全部为原创新作，日本第三方对于是否将其成熟的 RPG 品牌投放到 X360 仍然犹豫不决，而 NBGI 迈出了第一步。《薄暮传说》是继《蓝龙》之后 X360 在日本最具号召力的游戏，在秋叶原 Yodobashi Camera 首发时出现了 150 人排队的盛况，它的首周销量达 10.8 万套，创造了日本 X360 游戏的新记录。由于微软也推出了《薄暮传说》的主机同捆套装，当周 X360 销量达 2.5 万台，是几周前的十倍，达到了 PS3 的 2.5 倍。之后几周甚至出现了 X360 供货不足的罕见现象，很多商店的 X360 主机专柜都摆出了售罄的告示，微软也发表了因为低估了《薄暮传说》的威力，没有提供足够的 X360 主机的致歉声明。《薄暮传说》最终在日本卖了 19 万套，接近于《蓝龙》，在日本的 X360 游戏历史排行榜中名列第四。





■《薄暮传说》首发纪念活动

星之海洋 4

■全球销量：82 万

■媒体综合评分：74.63

2007 年 5 月，Square Enix 召开“星之海洋 特别舞台”，公开了《星之海洋 4》。当时该作平台未定，但不少权威媒体信誓旦旦地宣称得到可靠消息：其中至少会有 PS3 版。其实在当时 SE 的计划中，可能确实有 PS3 版，很多迹象都表明了 PS3 版的打算。但是整个 2007 年 PS3 的表现越来越糟，最终微软求爱成功，获得了这款最大牌的日式独占游戏。在 2008 年 6 月的微软 RPG 发布会中，X360 独占《星之海洋 4》的消息轰动一时。

《星之海洋》与《传说》这两个 RPG 系列过去一直视彼此为假想敌，2008 年春季《薄暮传说》的 X360 独占决定可能是促使 SE 决定将《星之海洋 4》定为 X360 独占的主要原因之一。而 SE 确实证明了《星海》的实力在《传说》之上。《星之海洋 4》日本发售首周创造了 16.6 万套的初周贩售记录，在当周日本游戏销量榜中排名第一。由于同时推出了售价仅为 24800 日元的 Arcade 版 X360 同捆套装，X360 当周销量罕见地站上了家用机销量榜首，首次击败了 Wii。迄今为止，《星之海洋 4》仍是日本销量最高的 X360 游戏，略高于《蓝龙》。



5大第三方独占系列

在跨平台的大趋势下，无论是PS3还是X360，独占游戏的数量都越来越少，而正因如此，独占游戏更显得珍贵。当两大主机的游戏阵容日益趋同，独占游戏将左右玩家的购买决定。由于X360比PS3提前一年上市，因此第一年的X360游戏全部是独占，当PS3发售后，其中有相当一部分都推出了PS3的移植版，这类游戏就是属于“限时独占”的范畴。PS3的用户数量增加后，完全独占的游戏已经非常罕见，大多是以限时独占为主。不过也有一些厂商认为被X360限时独占一年之后，再推出PS3版的销量会非常低，因此在合同期满之后也没有开发PS3版，这类游戏就成为X360的完全独占游戏。

[质量效应系列]

质量效应

■销量：222万

■媒体综合评分：91.15

质量效应2

■销量：178万

■媒体综合评分：95.74

在X360的第三方完全独占游戏中，《质量效应》的业界评价最高。事实上，《质量效应2》已经成为有史以来媒体综合评分最高的RPG，这个游戏系列的存在使X360成为美式RPG玩家的必然之选。

BioWare从Xbox时代开始就与微软关系密切，当BioWare提出要打造他们自己的星球大战史诗，微软立刻表示支持。微软为《质量效应》提供了培养成史诗级游戏系列所需要的一系列资源，而《上古卷轴IV》等初期X360独占RPG的成功也给予BioWare信心，放心地将独占权交给微软。BioWare不仅获得了微软的宣传支持，而且可以自己拥有《质量效应》的知识产权，因此充满干劲地开发出一款受到一致好评的RPG史诗，获得了E3 2006最佳RPG奖、以及Spike TV、GameTrailers、TeamXbox、IGN等权威媒体的最佳RPG奖，甚至被《纽约时报》评为年度最佳游戏。不过在《质量效应》发售的一个月前，BioWare被EA收购，为今后该系列的跨平台创造了可能。尽管如此，外界谣传纷纷要跨平台的《质量效应2》最终仍是X360完全独占，而且游戏质量大幅提升，今后三部曲的终结篇相信仍然会是X360独占，毕竟根据以往的经验，这类三部曲很少在中途换平台，而且为该系列投入大笔宣传费的微软应该与BioWare签署了相关协议。



[求生之路系列]

求生之路

■销量：276万

■媒体综合评分：89.24

求生之路2

■销量：271万

■媒体综合评分：89.21

《质量效应》是X360评价最高的第三方独占系列，而《求生之路》则是X360最畅销的第三方独占系列。Valve的创始人Gabe Newell曾是微软的高级工程师，因此Valve与微软关系密切也就顺理成章，同时熟悉微软技术环境的Newell也是对PS3最反感的游戏公司老总之一，所以由Valve开发的“《求生之路》系列”虽然是由跨平台大王EA发行，Valve却极力阻止了PS3版的诞生。据说当年Valve本来是拿着《求生之路》的企划案先找到了微软，但是微软当时同时也在审核另外一款游戏——Epic Games的《战争机器》，最终在只能二选一的情况下，微软选择了《战争机器》，理由是Valve的游戏开发速度太慢，一个《半条命2》就开发了五年，比Xbox的整个生命周期还长。其实还有另外一个重要原因是Valve要求作品的知识产权归其所有，不像《战争机器》一样可由微软获得产品，使其成为第一方游戏。如果不是因为这个条件，微软完全可以同时向两款游戏注资。

《求生之路》虽然没能成为微软的第一方游戏，但忠心耿耿的Valve仍然保持了它的X360独占性。当时EA正致力于提高自身的品牌形象，希望代理更多优质大作，所以EA能够同意Valve保留知识产权的条件。而正是因为产权归Valve所有，才能不受EA的跨平台战略影响，保持其X360独占性。这种合作方式的前提是Valve必须与EA共同出资进行游戏宣传。《求生之路》第一作的广告费就达到了1000万美元，续作更是提高到2500万美元。不过大广告投入带来的是更大的回报，《求生之路》两作销量超过500万套，虽然没有《半条命2》高，但两款游戏的总开发周期只有4年，是Valve历史上罕见的高效率。

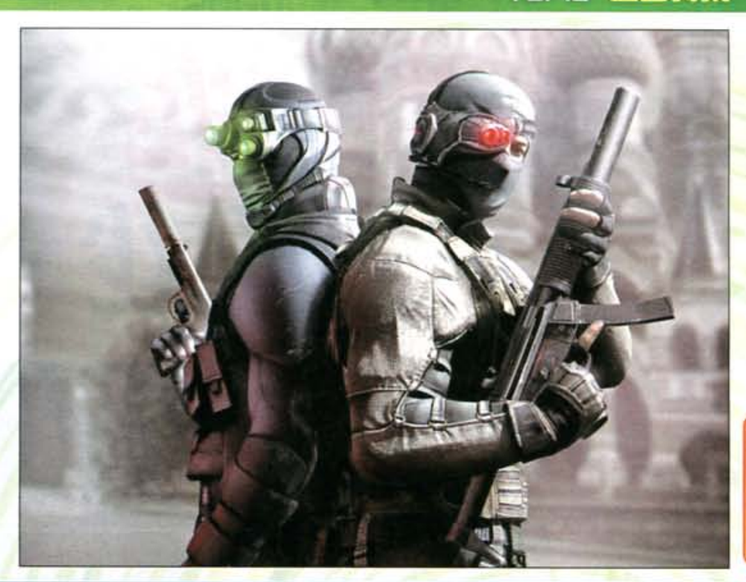


分裂细胞 断罪

■销量：114 万
■媒体综合评分：86.52

《分裂细胞》是 Xbox 时代最畅销的第三方独占游戏，销量将近 300 万套。正是从该作开始，育碧的“《汤姆·克兰西》系列”才开始了在家用机上的辉煌历程。虽然在 Xbox 的末年和 X360 的初期，“《分裂细胞》系列”走向了跨平台，Xbox 系主机始终是该系列的大本营。为了像当年的系列第一作一样创造一个新的开始，育碧决定为 X360 带来一个设计理念完全改变的独占新作。

《分裂细胞 断罪》是系列历史上开发周期最长的一款游戏，从 2005 年开始投入开发，原本预定 2007 年 11 月发售，但是开发过程并不顺利，到 2008 年 5 月，育碧决定将整个游戏重做。经过多次延期后，新形态的《分裂细胞 断罪》终于赶在 2010 年春季发售。这是 X360 处境较为惨淡的一个季度，《分裂细胞 断罪》为其注入了活力，虽然销量比起过去有所下降，它仍是 4 月份北美最畅销的游戏。《分裂细胞 断罪》的流程太短、潜入元素不足等缺陷令玩家不满，但综合评价是积极的，育碧不断自我创新的精神值得肯定。



丧尸围城

■销量：177 万
■媒体综合评分：85.12

2006 年夏季，X360 玩家们经常谈“尸”色变，这并不是因为《丧尸围城》有多吓人，而是因为出现了太多玩《丧尸围城》会导致三红的报道。《丧尸围城》是最早发挥 X360 处理效能的游戏之一，但也正是因为运行该作时主机全速运作，导致出现过热并因此造成三红。如果不是因为发生了这种意外，《丧尸围城》的销量可能更高。

《丧尸围城》是首款使用 Capcom 自主研发 MT Framework 引擎的游戏。在决定由 X360 独占该作时，业界仍普遍认为 PS3 会胜利，作为日本厂商的 Capcom 能为 X360 开发一个这样大制作的游戏，需要很大的勇气。稻船敬二说，根据当时的环境，X360 独占是惟一的选择，因为 PS3 的开发机迟迟没有发布，连部分技术规格都没定下来，如果苦等 PS3，只会错过抢占次世代的先机，向来对新主机反应敏捷的 Capcom 不会轻易错过良机。后来的事实证明，及早开发 X360 独占游戏是 Capcom 最英明的决定，此举使 Capcom 比多数日本同行更早地进入全球顶尖技术行列，成为日本技术力最强的开发商，奠定了之后连续三年的辉煌业绩。





死或生 4

■销量：100 万
■媒体综合评分：85.42

Xbox 时代，微软在日本到处游说取得的惟一成果是得到了 Tecmo 的支持，获得了 Team Ninja 开发的独占游戏《死或生》和《忍者龙剑传》。进入 X360 后，Team Ninja 顺理成章地为其开发了这两个系列的最新作。当年《死或生 3》能成为第三款销量破百万的 Xbox 游戏，离不开微软铺天盖地的宣传，微软在 Team Ninja 身上可以说是下了血本。《死或生 4》没有辜负微软的期待，果然也很快达到百万销量，还成为 WCG 等著名电子竞技赛事的比赛项目。

板垣伴信说，在《DOA4》开发的最后阶段，他在 4 天内总共只睡了 40 分钟。可惜《DOA4》最终还是没赶上首发，这也是 X360 在日本首发失利的重要原因之一。后来板垣伴信还因为 Tecmo 拒付奖金与之翻脸，导致了之后发生的一连串事件。不过板垣伴信至少尽职尽责地完成了《忍者龙剑传 II》，在该作发售的第二天才将他与 Tecmo 之间的纠纷公诸于众，而他为 Tecmo 留下的最后一款游戏也突破了百万销量。在板垣伴信离开后不久，Tecmo 就决定推出 PS3 的《忍龙 Σ 2》，而且宣布全面加强对 PS3 的支持。可见过去 Tecmo 力挺微软的原因是板垣伴信与微软关系亲密。

5大 叛逃游戏

如果要在游戏历史上挑选一句最有力的口号，那应该要属PS的"所有游戏在此集结"。在这个口号下，PS几乎集结了所有第三方的主力大作，成就了一番霸业。然而自从PS3公布以来，曾集结于PS平台的知名游戏系列纷纷叛逃，微软通过它强有力的金钱攻势，正在X360上实现"所有游戏在此集结"的目标。从PS3叛逃到X360的大作大多是由PS3独占改为跨平台，虽然PS3仍然拥有这些游戏，但是几个曾经的标志性游戏系列接连失去独占地位，给人造成了"PS3正众叛亲离"的印象，使玩家逐渐失去对PS3的信心，这就是微软屡次以具有戏剧性的事件炒作这些叛逃游戏的目的所在。

鬼泣 4

叛逃时间：2007年3月



Capcom是在这一代主机中最早"进入状态"的日本第三方，由于自主研发了MT Framework次世代游戏引擎，使Capcom能够比日本同行更早地开发出世界一流品质的次世代游戏。而由于Capcom在《丧尸围城》和《失落的星球》上接连取得的成功，《鬼泣4》从PS3独占改为跨平台是势在必行。《鬼泣4》是在2005年的TGS展期间首次公布，当时由于已经确定《生化危机5》将会是PS3/X360跨平台，将诞生于PS2的"《鬼泣》系列"以独占身分延续到PS3是顺理成章，而且当时整个业界都相信PS3将继承PS2的霸业。然而2006年11月PS3发售后，可怜的销量与业界灾难性的反应使很多第三方都开始重新评估对PS3的支持力度。Capcom是日本业界最著名的墙头草，见势不妙，自然顾不上所谓的江湖道义，义无反顾地就宣布了《鬼泣4》改为跨平台。

《鬼泣4》宣布跨平台后，无数PS3玩家纷纷表示抗议，数万人在网上联名要求Capcom将该作改回PS3独占。在Capcom的官方论坛中，也有大批玩家发帖质疑Capcom的背信弃义之举。Capcom战略规划研究部高级主管Christian Svensson回应说，玩家对于此事表现出的过激情绪让他十分感动，但是这对于公司与消费者都是最好的决定。而事实也证明了此举的英明，Capcom在游戏发售一个多月后宣布两个版本总计出货量突破230万套，创造了系列销量新高。目前为止，该作实际销量已经超过250万套，其中X360版占124万套。

铁拳 6

叛逃时间：2008年10月



索尼能够建立起他的PS帝国，除了Square外，最大的功臣就是Namco。正是因为有Namco提供的《山脊赛车》和《铁拳》这两大系列，PS发展初期才能打开局面，而这两大系列在之后的PS2和PSP初期发展中都起到了关键作用。但是自从Namco与Bandai合并，新成立的NBGI与索尼的关系逐渐疏远，微软取代索尼，成为NBGI的新欢。从首发时的《山脊赛车6》，到之后的《皇牌空战6》、《偶像大师》、《薄暮传说》，NBGI为X360提供了一连串的独占大作，可以说是对X360支持度最高的日本第三方。

2008年中发售的《灵魂能力IV》借助跨平台的优势，销量迅速突破200万套。这最终促使NBGI作出了《铁拳6》跨平台的决定。作为PS系列主机最具标志性的游戏系列之一，《铁拳》的多数玩家都是忠实的索饭，但该系列的绝大多数销量都是来自海外，而要确保美版的销量，就绝不能漏掉X360的一千多万活跃用户。《铁拳6》的画面水准虽然与同时期的大作相比明显落后，但是由于X360玩家的支持，该作发售后不久，全球出货量就突破了250万套。由于该系列用户分布的特点，X360版的销量只有PS3版的一半，不过X360版质量却明显高于PS3版，对于这样一个使用PS3互换街机基板开发的游戏，确实是令人意外，由此可见NBGI对两个平台厚此薄彼的立场。



刺客信条

叛逃时间：2006 年 9 月

E3 2006，绝大多数展出实际画面的 PS3 游戏都令人失望，在以真实面貌示人的 PS3 独占游戏中，只有两款获得了喝彩：那就是《潜龙谍影 4》和《刺客信条》。《刺客信条》被多家媒体评为 E3 2006 的最佳 PS3 游戏和最佳动作游戏，在这届展会之后，成为最受关注的 PS3 游戏之一。《刺客信条》的美女制作人婕德・雷蒙德成为 2006 ～ 2007 年度最炙手可热的游戏制作人。

育碧对 X360 的支持不遗余力，之所以将《刺客信条》定为 PS3 独占，是因为育碧将该作视为《波斯王子》精神上的续作，而《波斯王子》是一个植根于 PS2 的游戏系列。但是索尼却对这个原创系列反应冷淡，据内部人士透露，育碧曾多次约索尼进行《刺客信条》PS3 独占事宜的条件谈判，但掌握大权的久多良木健却一直没有给予任何答复，育碧一怒之下决定将其改为跨平台。

事实证明育碧做了一个无比英明的决定：《刺客信条》X360 版累计销量达 486 万套，比 PS3 版高 110 万套，两个版本超过 850 万套的惊人销量使其成为育碧有史以来最畅销的游戏。两年后发售的续作销售速度更快，总出货量很快就突破 900 万套，有望实现 1000 万套的终极目标。

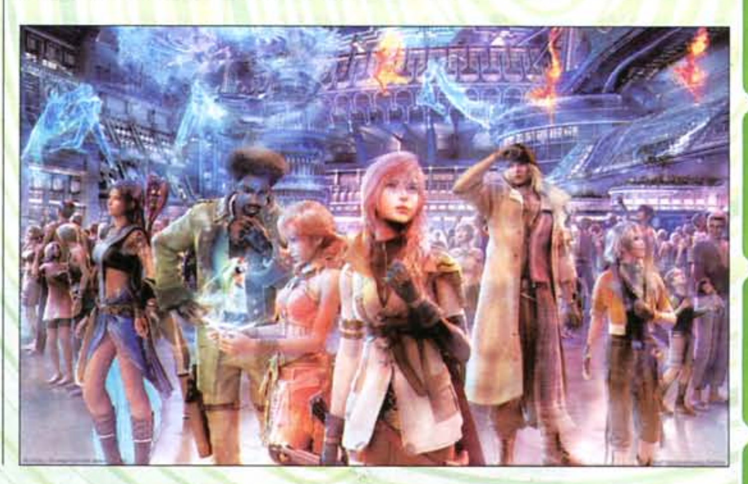
最终幻想 XIII

叛逃时间：2008 年 7 月

从 2000 年微软在日本四处游说发行商开始，Square 和他的《最终幻想》就是微软梦寐以求的目标。但 Square 却总是与微软最疏远的第三方，这一方面是因为 Xbox 在日本的市场做得太差，另一方面是因为索尼是 Square 的大股东之一。不过在 Square 与 Enix 合并之后，索尼的持股比例下降，而且新社长和田洋一提出了全面强化海外业务的目标，在美国实力雄厚的微软成为很好的合作伙伴。

2006 年 Square Enix 过早地做出了下注 PS3 的决定，将原本在 PS2 上开发的《最终幻想 XIII》转到 PS3 上，而且一下就公布了两个《FFXIII》。但是根据 PS3 在 2007 年的表现，SE 必定后悔不迭。据传《最终幻想 XIII》的投资在 60 ～ 80 亿日元之间，根据 PS3 的硬件普及量以及日式 RPG 在欧美日益衰落的局面，如果保持 PS3 独占几乎没有收回投资的可能。所以微软在 2007 ～ 2008 年间对 SE 诱之以利，终于获得了朝思暮想的《最终幻想 XIII》。据说为了跨平台，SE 对《最终幻想 XIII》的整个设计方案进行了变更，由于受到 DVD 容量的限制而改为线性流程，无法像多数 RPG 那样自由探索。

欧美版跨平台是 SE 最好的选择，一方面可以最大限度提高海外版本的销售额，另一方面，日版的 PS3 独占对索尼这个股东也有交待。《最终幻想 XIII》的两个版本全球销量为 550 万套，其中 X360 版销量 138 万。



横行霸道 IV

叛逃时间：2006 年 5 月

从严格意义上说，《横行霸道 IV》并不能算叛逃游戏，因为它从公布的第一天起就是一个跨平台游戏，不像 Capcom、SE 之流出尔反尔。不过根据深知业界内幕的分析家 Michael Pachter 透露，《横行霸道 IV》原本是计划由 PS3 独占，微软足足支付了 7500 万美元才将其改为跨平台游戏，其中 5000 万美元是用来买断两张资料片的独占权，还有 2500 万美元是以 X360 版制作费用的名义相赠。

"《横行霸道》系列"是 PS2 最重要的独占游戏系列。当年 Rockstar 曾经拿着《横行霸道 III》的开发方案找到微软，准备将独占权卖给 Xbox，但是因为太血腥暴力，微软内部负责游戏审核的"星法院"居然将该作拒之门外。后来《横行霸道 III》改为 PS2 独占，销量突破千万，到了 2004 年发售的《横行霸道 圣安德里亚斯》已经成为一个 2000 万级别的超级巨作。拒绝 Rockstar 是 Xbox 发展史中微软最后悔的时刻之一，为了弥补当年的过错，微软在为 X360 的软件阵容而奔走时，将《GTA》视为最重要的征服目标。微软相信，要战胜 PS3，就一定要得到 PS2 时代的最强游戏系列。虽然微软愿意出 7500 万美元只换一个"跨平台"，Rockstar 原本仍倾向于 PS3 独占，毕竟 PS2 拥有 2000 万的《GTA》玩家。但是当 Rockstar 多次联系索尼进行独占谈判时，却与育碧一样没有得到回应，Rockstar 因而做出了跨平台的决定。可以说，索尼的傲慢造成了昔日最强盟友的叛逃。

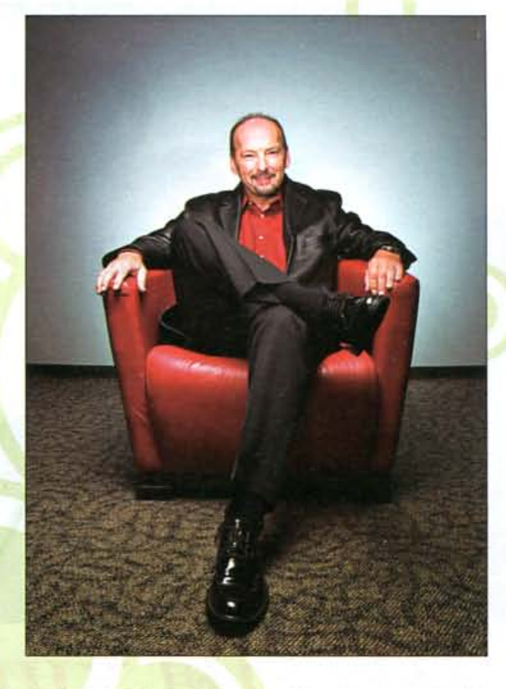




从后来的游戏销量分布分析，其实当初就算微软没有支付那 7500 万美元，跨平台也是 Rockstar 的惟一选择。《横行霸道 IV》的 X360、PS3 和 PC 三个版本总销量 1700 万，其中 PS3 版只有 656 万套，而 X360 版为 783 万套。如果当初选择了 PS3 独占，不仅会减少近千万的销量，甚至那高达 1 亿美元的开发成本也不一定收得回来。

5大核心人物

彼得·摩尔



出生于英国利物浦贫穷工人家庭的彼得·摩尔半生漂泊，他的职业生涯颇具传奇性。战乱时利物浦经常实施宵禁，彼得·摩尔每天晚上最大的乐趣就是听母亲讲述丘吉尔的故事。他的父亲14岁就退学，曾参加英国皇家炮兵团，退伍后开了家足球酒吧，小摩尔的第一份工作就是为自己家的酒吧打工，在耳濡目染之下他成为一名忠实球迷。后来他成为职业足球运动员，然后成为体育教师。

1981年摩尔和他的妻子一起搬到加州，追求他们的美国梦。摩尔从最底层做起，住在长滩市的贫民拖车场里，第一份工作年薪只有1万美元。后来他成为健身教练，1992年他成为锐步公司的中层经理。1999年，世嘉招聘摩尔为他们的DC首发进行市场运作。DC退出硬件市场后，摩尔率领世嘉在体育游戏市场上攻城略地，打造了大名鼎鼎的“2K”系列足球游戏，成为EA Sports最大的强敌。2003年微软CEO史蒂夫·鲍尔默亲自出面邀请摩尔加入微软，为当时刚刚启动的X360计划出谋划策。

彼得·摩尔最擅长的是充满攻击性的商业战略以及与第三方打交道，他曾为“SEGA Sports”的品牌营销投入3500万美元，把EA打得节节败退。在彼得·摩尔带领下的微软互动娱乐部充满进攻性，他在带领世嘉时，曾吃过索尼的大亏，对他来说，指挥X360挑战索尼也是一种报仇雪恨。2004年9月，他站在丘吉尔的画像前对Xbox部门员工们发表了慷慨激昂的演讲，他宣誓：“我们不会成为DC，我绝对不会让这种事情发生。”

彼得·摩尔的进攻性战略主要表现在两个方面：制造噱头与收买第三方。摩尔是一个天生的表演家，由他主持的E3发布会就像舞台剧一样精彩纷呈，他的演讲充满了煽动性。他是媒体最喜欢采访的对象，因为他总是会冒出一些讥讽对手的经典发言。摩尔将过去第一方与第三方之间的幕后交易搬到了台面上，他直截了当地告诉媒体：“我们确实给第三方塞了钱。”而且与Xbox时代挤牙膏式的收买策略不同，摩尔同时向所有第三方伸出了支票。他为X360争取到了22款首发游戏，他在位期间成功收买了Rockstar、NBGI、Koei等索尼的重要盟友，并且为后来SE的全面加盟建立了基础。在他主持的最后一次E3发布会中，摩尔说他已经为2007年末商战准备了游戏史上的最强阵容。虽然他在三红危机中被迫离开了微软，但他留下的游戏阵容却是微软走出三红阴影的关键。



谢恩·金

2009年9月，掌管微软游戏工作室的副总裁谢恩·金突然宣布退休，他的理由与很多突然走下岗位的高层一样，是“为了多花时间陪伴家人”。谢恩的离去没有任何征兆，在此一年前他才刚被提拔到如今的职位，而在退休声明公布的两个月前，他还向媒体大谈“Xbox的重生”，展望未来的战略计划。“退休”可能只是一个借口，真正的原因应该是当时微软已经在进行的高层改革。

谢恩·金掌管微软游戏工作室期间，推出了《光环3》、《战争机器》系列”、《极限竞速》系列”等第一方大作，其成绩有目共睹。但在这些大作光鲜的销售数字背后，微软游戏工作室的管理却相当混乱。FASA工作室被微软关闭时，创始人Jordan Weisman曾经透露：“在微软这个巨型集团里，营销与产品开发之间存在一道柏林墙，两个部门间彼此憎恨……”Ensemble工作室被关闭后，其员工也有过类似发言。Bungie据说就是因为不想受到微软营销与管理人员的约束而脱离了微软。到了2009年，微软的第一方游戏开发力量已经所剩无几，只有Lionhead、Turn10和长期没有畅销作品的Rare。第一方游戏开发能力的衰退可能才是谢恩·金下台的真正原因。

彼得·摩尔以他的胳膊闻名于世，而谢恩·金的经典时刻则是2007年《GameInformer》杂志对他的一次访谈。谢恩·金兴高采烈地向记者“透露”，微软即将召开发布会，宣布《生化危机5》将登陆X360的“震撼消息”。当记者告诉他两年前的TGS展中该作早已公布时，谢恩不屑一顾地说：“是的，但是这次是要登陆X360了。”接着记者又告诉他：“那时的发布会已经说了呀！”谢恩难以置信地说：“我记得没有呀！”记者再次斩钉截铁地说：“我敢肯定！”这时谢恩慌作一团，支支吾吾地说：“真的吗？那时《生化5》已经要出X360版了？”

从此我们可爱的韩国人谢恩·金以其憨厚形象给玩家留下了深刻的回忆。

唐 · 马特里克



在温哥华Point Grey西部地区有一座豪宅，这座占地2500平方米的豪宅与其说是别墅，倒不如说是一座巨大的城堡。它由三座主建筑构成，光是车库就有10个，还有自己的私家篮球场和网球场。据估计，这座房子的市值约3500万美元，是温哥华数一数二的豪宅。在这座房子里，住着唐 · 马特里克和他的夫人娜侬（Nanon），她的父亲Philippe de Gaspe Beaubien是魁北克Telemedia出版及广播集团的创始人。如此奢华的豪宅可能是马特里克当上微软互动娱乐部副总裁后也不愿搬到雷蒙德的主要原因，他总是在自己的家里办公，他说他每个星期都会花10到15个小时在家里玩游戏。

马特里克的外表温文尔雅略显敦厚，单从外表很难看出他有如此雄厚的身家。他曾开发了加拿大历史上第一款商业化发行的游戏《进化》，他创办的Distinctive Software曾是加拿大实力最雄厚的游戏开发商，他开发了历史上第一款使用3D人物的游戏《4D拳击》。公司被EA收购后，他帮助EA建设了EA Canada，并成为EA旗下最大的游戏开发公司，所以他被提拔为EA全球工作室总裁。彼得 · 摩尔跳槽到EA后，微软从EA挖来了马特里克接手互动娱乐部。鸿运当头的马特里克为X360带来了好运，2007年他带领的第一次年末商战就有7款游戏销量超过百万。2008年后微软在第三方关系方面取得重大突破，接连获得了《薄暮传说》、《星之海洋4》、《最终幻想XIII》、《铁拳6》、《潜龙谍影 崛起》等大作。骄人的成绩使马特里克获得了史蒂夫 · 鲍尔默的重用。罗比 · 巴赫退休后，他成为微软娱乐设备部总裁，掌管了微软的所有消费电子产品事业。

现在，大权在握的马特里克最关心的产品是Kinect。2009年他首次公开该体感装置时，就表示它将会是“娱乐的进化”，而不是“游戏的进化”。马特里克将成为微软电子与娱乐产品的总帅，而Kinect将会是把各种产品串联起来的关键。

拉瑞 · 赫伯



提起拉瑞 · 赫伯（Larry Hryb）这个名字，多数玩家可能都会觉得陌生，但是如果提起Major Nelson，所有经常上Xbox LIVE的玩家都没理由不知道。Major Nelson是拉瑞 · 赫伯的网名，这个名字来自1960年代的电视剧《我梦到了珍妮》。拉瑞的博客“Xbox Live's Major Nelson”向网友们展示了Xbox部门的内部运作情况，而每周更新的网络播客“Major Nelson Radio”更是受到网友的热烈欢迎。

拉瑞于2004年初加入Xbox团队，担任Xbox LIVE程序主管。在X360、Xbox LIVE和“新Xbox体验”的开发中，拉瑞扮演了关键角色。同时他也是X360成就系统的发明者，如今Xbox LIVE能成为家用机最成功的网络服务平台，拉瑞 · 赫伯可谓居功至伟。

拉瑞 · 赫伯总是穿着牛仔裤和T恤衫，头发蓬乱，与微软总部里的很多技术怪人一样不修边幅。他的职位在微软集团甚至Xbox部门都不算很高，但是他却被路透社称为“Xbox的标志人物”，他是在X360玩家中知名度最高的Xbox部门管理人之一。他曾被《次世代》杂志评为游戏业“25大人物”之一，他还被《连线》杂志评为“你应该追随的100位微博主”之一。

泉水敬



在微软Xbox部门，没有人比泉水敬更能承受压力。他负责的X360日本事业亏掉了最多的钱，用了最多的钱游说第三方，却总是无法走出业绩下滑的泥潭。

泉水敬今年46岁，1986年他毕业于美国普林斯顿大学工学部，1991年取得美国哥伦比亚大学MBA学位，之后进入日本SAP公司。2000年他担任美国投资公司ICG的日本部门主管，2002年5月他进入Xbox日本事业部，担任市场部长。2006年2月，由于X360日本首发失败，原Xbox日本事业部长丸山嘉浩退任，泉水敬取代其职位。表面上这是升官加薪，实际上却是一份苦差。日本在X360的全球业务中所占比例很小，但作为索尼与任天堂的所在地，日本被微软视为游戏事业的战略要地。泉水敬在其就任声明中说：“X360要是拿不下日本市场，就无法取得真正的成功。”

泉水敬担任日本X360事业部长的4年，是X360日式游戏阵容腾飞的四年。在X360首发不顺，硬件销量持续萎靡的恶劣环境中，日本微软成功取得NBGI、Square Enix、Capcom、Koei Tecmo等主要发行商的全力支持，其日式游戏阵容远远强于PS3。但三红问题对注重产品质量的日本消费者造成极大的不信任感，日本玩家对非国产游戏机的本能排斥也使X360举步维艰。2010年后X360在日本已岌岌可危，于是泉水敬指挥他的宣传部门打出了“X360特命课”为噱头的广告活动，塑造了“三六丸”这个广告形象，以类似于SS晚年和DC时代的广告风格，博取玩家同情，提高品牌亲和力。同时X360特命课的另外一个主要目的是在第三方对X360热情减退之时，继续以各种方式游说他们为X360开发大作，《怪物猎人边境》就是在特命课行动中获得的游戏。不管X360能否改变在日本的颓势，微软对日本市场不离不弃的精神令人敬佩。泉水敬将会继续在巨大的压力中，为喜欢日式游戏的X360玩家带来更多的精彩大作。虽然X360用了4年多才好不容易拥有了100万日本玩家，虽然在未来的很多年内，日本Xbox事业部门注定仍将巨额亏损，为了让用户继续享受X360带来的价值，继续玩到更多优质游戏，微软将继续努力——这是微软对玩家的承诺。

5大经典时刻

彼得·摩尔纹身秀



2004年5月，彼得·摩尔为E3展的历史创造了一个经典时刻：他卷起自己的袖管，露出了右臂上“11月9日”与《光环2》的纹身。摩尔说，这是一个真实地刻在他皮肤上的纹身，用来强调《光环2》绝不会再延期。《光环2》果然在2004年11月9日准时上市，并且为微软的游戏部门创造了第一个盈利的财季，Xbox的销量一度超越了PS2。

相隔两年，彼得·摩尔再次站在E3展前发布会的演讲台上。这次，他先卷起右手袖管，向大家展示两年前刻上去的纹身。然后，他卷起左手袖管——左臂上赫然出现了《横行霸道IV》的标志！那一刻，好莱坞中国大剧院的观众席沸腾了，至少在那一刻，多数在场观众应该都以为X360取得了《横行霸道IV》的独占权。虽然发布会之后，人们得知《横行霸道IV》只是一款跨平台游戏，但彼得·摩尔的又一次纹身秀无疑将“《横行霸道IV》登陆X360”的戏剧性效果演绎到极致，给人留下了“《GTAIV》将以X360为主力平台”的深刻印象。彼得·摩尔需要的就是这样的效果。为了能率先公布X360版《GTAIV》，演出这样一场纹身秀，微软专门向Take-Two支付了500万美元。

彼得·摩尔的第二次纹身秀已经成为E3历史上永恒的一幕。可惜的是，这500万美元换来的经典时刻所展示的并非真纹身，而是贴上去的假纹身。也许已经为微软献出一只胳膊的彼得·摩尔并不乐意献出自己的全部。

和田洋一基情拍肩

E3 2008可能是E3历史上最无聊的一届展会，由于展会规模的萎缩，以及多家参展商的退出，硬件商也变得无精打采。索尼的发布会乏善可陈，任天堂的发布会是一场令人无语的《Wii Music》闹剧，好在微软发布会的最后一刻为全世界玩家带来了一个天大的意外，使E3 2008不至于成为一场毫无看点的二流展会。

E3 2008是唐·马特里克接替彼得·摩尔后第一次主持微软发布会，马特里克不像摩尔那样擅长作秀，但他却最擅长做陪衬，用他貌似温婉的外表在不经意间制造令人意想不到的惊喜。在最后那一幕发生之前，微软的E3发布会与索尼一样乏味。发布会的最后，和田洋一上台，介绍了已经在两个月前公布的《星之海洋4》，然后他走下台去，马特里克准备发表总结陈词。就在这最后一刻，和田洋一鬼鬼祟祟地重新走向讲台，从身后轻轻拍了一下马特里克的肩膀，他说还有一个游戏忘了公布，大家看大屏幕吧——接着灯光暗了下来，大屏幕上出现了一款X360玩家幻想多时，却又不敢想像的游戏——原本坚定由PS3独占的《最终幻想XIII》！这一幕几乎可以称得上是E3历史上最具戏剧性的时刻，演技拙劣的和田洋一也竭尽其所能，媚笑、与马特里克互相摸手，一时间基情四射。

1996年1月，《最终幻想VII》确认从N64转为PS，建立了PS的霸业。12年后，微软终于攻克了这座PS王国里最宏伟的城堡。

小岛秀夫基情拍肩



彼得 · 摩尔通过他的纹身系列在玩家心目中树立了个性鲜明的形象，而马特里克自从在 2008 年的拍肩秀中被人们记住后，也想出了将其系列化的点子。

随着一个个独占大作远离 PS3 而去，在 PS3 的独占游戏名单中，只剩下《最终幻想 XIII》和《潜龙谍影 4》这两个第三方独占游戏最具票房影响力，而和田洋一把《最终幻想 XIII》拍给了微软之后，就只剩《MGS4》孤独地守护着 PS3。和田洋一拍肩事件告诉人们，贞操这种东西在游戏业界是不存在的。在真金白银面前，最忠诚的《MGS4》同样也有叛逃的可能。所以 E3 2008 之后，关于 X360 版《MGS4》的传闻与呼声再次高涨。2008 年 6 月《MGS4》在 PS3 上发售后，虽然销量十分理想，但是与当年 PS2 的《MGS2》相比销量减少了 200 多万套，而游戏的开发成本据说超过了 50 亿日元。对 Konami 来说，似乎很有必要推出 X360 版，使其总销量逼平《MGS2》，而对于微软来说，实现《MGS4》的叛逃可以将羞辱索尼的效果发挥到最高，毕竟该作在欧美的影响力比《FFXIII》还大，而且被众多媒体称为“PS3 最后的第三方独占大作”。

E3 2009，微软再次通过拍肩的方式满足了 X360 玩家的愿望。当马特里克问观众，“有哪个游戏是你们一直想要却又得不到的？”现场突然响起《MGS》标志性的效果音，然后大屏幕上出现感叹号，小岛秀夫模仿 Snake 用特工的步伐悄然走向舞台，像和田洋一一样从背后拍了马特里克的肩膀——小岛秀夫带来的不是《MGS4》，而是一款全新的《潜龙谍影 崛起》。其实《MGS4》是否跨平台已经不再重要，根据过去的经验，比对手晚一年推出的游戏销量不会太高。为玩家带来一个双版本同时发售的新作更加实在，也更值得微软花钱收买。当《MGS》也进入到 X360 的产品目录，宣告着索尼已完全败掉了自己辛苦建立了十几年的游戏阵容，微软分化索尼王国的努力也划上了一个完美的句号。

十亿人宣言

每一台新主机公布时，厂商总是不可避免地要吹点牛，把主机性能夸到天上，把销量潜力说得高耸入云。微软对于 X360 的性能倒是表现得比较实在，不像索尼那样把 PS3 形容为能模拟地球的神机，初期公布的所有游戏都远远没有达到 X360 的真实潜能。但在销量目标方面，却制造了一个空前绝后的数字噱头——当詹姆斯 · 艾拉德在 E3 2005 中宣布 X360 将吸引 10 亿消费者时，把在座的业内人士都惊得目瞪口呆。在游戏历史上还从来没有人吹过这样的牛，就算是吹牛大王久多良木健，也只不过提出 PS3 销售 2 亿台的目标。至于 10 亿人的目标……把全世界的电视游戏玩家加起来估计也不会超过 2 亿人。

看到大家瞪大的双眼，艾拉德解释说，吸引 10 亿人的含义是在未来 20 年内，将会让 10 亿人玩到 Xbox 系列主机，不一定只是 X360，也有可能是未来的 X720、X1080……总之微软的目标是不断扩大游戏人口，让游戏成为一种与电视一样普及的主流娱乐。这句宣言的意义是告诉人们，微软已经做好了打持久战的准备，不取得最后的胜利誓不罢休。事实上，作为微软消费电子战略的核心人物，艾拉德打出这一口号的目的也说明了微软将以 X360 为跳板，征服所有家庭客厅的野心，X360 将会在微软宏伟的数字家庭战略中扮演核心角色。



莫哈韦机库大门开放

在加州西部的莫哈韦荒漠中有两座古希腊神庙般的巨型机库，整个建筑占地 2 万平方米，在沙漠中就像一个神秘的基地。2005 年 10 月 20 日那天，来自美国各州的狂热玩家们驱车千里前往那里朝圣，甚至还有来自 20 多个国家的铁杆死忠赶来见证历史时刻。那里是 X360“零点行动”的首发现场，有幸被微软抽中的玩家们可以比全世界提前两天拿到他们的 X360。

夜色降临后，机库内绿光乍现，透过窗户和缝隙向外射出绿色光柱，正陆续驱车而来的人们几公里外就能看到荒漠中的一道绿光。在机库外鼓声震天，彼得 · 摩尔与艾拉德爬上了塔台，台下一片欢呼。扬声器里传出了摩尔激动的声音：“你们准备好 X360 了吗？这是三年来数千人工作的结晶。”

在摩尔兴奋的呼喊中，十几米高的巨大机库门缓缓打开，绿光与白光绽放，一个迷人而神奇的国度向玩家敞开了大门。在大门的正前方是竖挂的巨大条幅，上面写着 X360 的口号“Jump In”。这是一个具有传奇色彩的时刻，数千人兴奋地呼喊着跳入了 X360 的世界。这一刻，微软打开了高清主机新时代的大门，开始了新一轮将持续十年的主机周期。





文 Lancer 编 星夜 美编 木仙



逐风者

X360之父沉浮记

在詹姆斯·艾拉德(James Allard)的身上,你看不到任何微软高层的典型特征。他不像是一个千亿级企业帝国的主力干将,更像是好动的时尚潮男。

一个秋雨濛濛的夜晚,艾拉德带上微软几个热爱山地自行车的同事,一行人骑着单车驶入漆黑的森林。头盔上的探照灯与自行车的手把是他们前进的惟一指引。越野自行车穿过泥潭,越过参天巨树的树根,绕过几乎看不见的水坑。艾拉德骑得很急,他一马当先冲在前方。他征服了一座山头,前方又出现另一座山头。然后他停下了单车,一边大口喘息的同时看了一下他的心率监测仪——每分钟197下!艾拉德不理会他那颗快要蹦出胸腔的心脏,一分钟后,他坐回单车的坐垫,蹬着踏板朝着下一个山头进发……

在艾拉德的职业生涯里,总是在不断地挑战新的山峰,他总是试图以最快的速度超越对手。他曾被各大媒体视为微软的金童,象征着微软的未来。而在2006年之后,他突然在媒体的视线中消失。4年后,当人们再次听到艾拉德的消息时,却是他的离职声明。在E3盛会即将到来时,艾拉德与他的好友兼上司罗伯特·巴赫(Robert Bach,昵称罗比·巴赫)同日离职,由他们带领多年的微软娱乐设备部正在进行一次前所未有的巨变,X360的发展之路也许会在这场风暴中改道。

顽皮少年

艾拉德喜欢速度,他喜欢自行车、滑雪和越野赛车,他的私人座驾是一辆法拉利360和一辆保时捷911。每年夏季他都要挑战一些高山,从陡坡顶部踩着滑雪板风驰电掣般地冲到山下,或者骑着山地自行车以30英里的时速在山道中飞奔。对于速度的追求也反映在他的工作中。他用了8个月开发了音乐播放器Zune,而在Zune之前,艾拉德的多个项目都以神速完成。X360的开发时间只有PS3的一半,无论是研发投入还是生产成本都比PS3低得多。所以在微软的100多位副总裁中,艾拉德最讨比尔·盖茨的喜欢,他在2006年宣布今后将专注于慈善事业时,指名道姓地表示希望艾拉德为微软开出一条新路。

艾拉德喜欢像青春期的男孩一样调皮捣蛋。在微软流传着这么一个几乎成为传说的真实故事:1999年,艾拉德的一个小小恶作剧曾惊动了纽约市长和警察局,将那时还健在的纽约世贸中心14楼清空。

1998年,艾拉德带着他手下的技术人才们一起参加了半地下性质的"拾荒大赛",这种在美国相当流行的游戏其实就是一种都市寻宝游戏,活动组织者将特定物品隐藏在城市中的某处,然后留下一些线索让参与者寻找。艾拉德的队伍赢得了1998年的比赛,所以1999年的比赛就由他们设置舞台。艾拉德和他的队友们各自掏了几千美元,将舞台设置于曼哈顿,寻找的物品之一是一块绿色的肥皂,上面写着"注意:辐射物体"。有人乔装成恐怖分子,然后将肥皂留在世贸中心大楼的Marriott酒店。酒店管理人发现了装肥皂的瓶子后立刻就叫来保安,几分钟后,警方疏散了14楼的所有人,并通知了纽约市长,告诉他"城里出了状况"。

艾拉德和他的队伍不知道已经惊动了警察,他在另外一家酒店继续进行比赛的准备。突然,房外传来急促的敲门声。

"NYPD,快开门!"

当时参与该比赛的艾拉德好友James Gwertzman(游戏公司Escape Factory的总裁)说:"警察被气坏了,他们把艾拉德铐了起来,我发誓,他们说我们全被逮捕了。而艾拉德却用他的三寸不烂之舌摆脱了困境,他是这方面的天才。"

艾拉德成长于纽约州的小镇Glens Falls,这是一个舒适安逸的宁静小镇,与纽约市的繁华忙碌截然相反。小镇的多数居民都是在当地的一家造纸厂工作,包括艾拉德的父亲爱德华·艾拉德(Edward Allard)。童年时,艾拉德为那些通过阴极射线管在屏幕上闪烁的图像而着迷。1970年代,他每天都会玩几个小时游戏,玩坏了父亲送给他的多部游戏机。他的第一台游戏机就是游戏史上的第一台家用机"奥德赛",这台游戏机的画面只有一些点和线,要在电视屏幕上贴彩膜才能玩。艾拉德把他的游戏玩腻后,便寻思着改变游戏的玩法,创造出自己的游戏。"我开始把自己做的粘纸贴上去,把电路改掉,然后自己写程序。"艾拉德骄傲地说,"现在那些游戏在



■詹姆斯·艾拉德的家乡Glens Falls。

eBay 上能卖 600 美元。"

艾拉德与很多典型微软人惟一的共同之处可能只有一点：他们从小就开始热爱技术，并且试图通过技术赚钱。12 岁那年，艾拉德写了个电脑游戏，叫做《柠檬水摊》（Lemonade Stand）。这是一个题材新鲜的商业经营模拟游戏，玩家扮演的是一个卖柠檬水的小摊贩，游戏开始时要花 5 美元买糖和柠檬。每天都要注意看天气预报，如果猜测错误做了太多柠檬水，遇上大雨的天气就会滞销，你的投资将血本无归。艾拉德开玩笑地说："如果我当时够聪明，就会再等 10 年，把游戏名改为《模拟柠檬水》（注：指模仿威尔·莱特的《模拟》系列），然后赚一大笔钱。"

艾拉德在学校里的成绩是 B+，最擅长的科目是数学。中学毕业后，艾拉德在纽约州伦斯勒理工学院花了 9 个月学习电子工程，之后他转到波士顿大学。1991 年，22 岁的艾拉德以优等成绩毕业，同年他与相貌可人、身材苗条的金发美女瑞贝卡·诺兰德（Rebecca Norlander）结婚。艾拉德与瑞贝卡的爱情故事与电影一样浪漫，他们是真正的一见钟情：艾拉德玩滑板时不小心撞上了正在 ATM 机前排队的瑞贝卡，从此开始了他们的罗曼史。艾拉德说："我知道她是我想要与之共度余生的女人。"

为了找到一份适合两人的理想工作，艾拉德与瑞贝卡·诺兰德一起前往麻省理工学院，参加在那里举办的一场招聘会。两人的才华横溢很快被微软的招聘人员看中，求贤若渴的微软给了他们两张飞往西雅图的机票，让他们到微软总部接受正式的面试。瑞贝卡与艾拉德一起进入了微软，办完婚礼的几天后，他们一起搬到了雷蒙德，开始了在微软十几年的职业生涯。后来艾拉德当上副总裁时，瑞贝卡也当上了微软安全软件部门总经理。当时面试艾拉德的考官是网络部经理布莱恩·瓦伦汀（Brian Valentine），他问艾拉德，当他百年归老之后，希望在自己的墓志铭上留下哪句话，艾拉德略加迟疑后答道："生当为人杰！"

唤醒巨人


■开发 Xbox 时的艾拉德，与后来的形象判若两人。

艾拉德从来不惧于发表己见，不像其他人那样因为担心被上头训斥而将想法深藏心底。1994 年，他的一个提议几乎改变了微软。年仅 25 岁的年轻程序员艾拉德那时刚在微软工作 3 年，他写了一份预测 IT 业即将产生剧变的备忘录，名叫《Windows：互联网的下一个杀手锏》。他将这封邮件发给了盖茨，而这封信如今已成为微软企业发展史的一个重要藏品，他唤醒了盖茨对网络威力的后知后觉，微软开始对网络战略进行部署。艾拉德自称他是公司很多人的眼中钉，因为他总是倡导改变，而改变总是伴随着痛楚。

上大学时艾拉德已经迷上了互联网。虽然那时条件原始，他和志同道合的网络先锋们早已将网络作为交流与协作的工具，他们都相信网络将拥有改变世界的力量。而微软一直都太低估了网络的威力，它在 Sun 注册了公司域名的 5 年后才注册了 Microsoft.com。微软关心的是如何让更多电脑装上 Windows 系统，而不是如何用网络将所有用户连接起来。

艾拉德进入微软后，参与开发的是 Windows NT 服务器软件，3 年来他连个直系上司都没有，他的工作从未获得重视。沮丧的艾拉德于是写了那篇闻名于世的备忘录。艾拉德希望微软摸清楚网络用户的需要，开发相应的工具帮他们实现目的，并在对手崛起之前成为网络时代的技术领袖。他在备忘录中写道："信奉、扩充然后创新，改变规则，Windows 将成为未来的次世代互联网工具！"

艾拉德的备忘录与长期带领 Office 部门的史蒂文·辛诺夫斯基（Steven Sinofsky）的提议最终唤醒了盖茨，微软像一头网络世界里的醒狮，一声怒吼震天动地。它用它的服务器与 PC 软件将亿万客户连接在一起，瞬间就消灭了网络浏览器先锋网景公司。在 IE 浏览器、MSN 等重要网络产品的背后，艾拉德是一个关键人物。从此，艾拉德成为微软的明星，成为众人口中的"小盖茨"。

但微软与网络之间总是有些方面貌合神离。1990 年代末，艾拉德受命负责一个代号为"Project 42"的网络服务计划。代号名来自经典科幻著作《银河系漫游指南》，该书中对于"宇宙的涵义是什么？"的答案是没头没脑的"42"。艾拉德说，取这么个代号名的部分原因是他们的目标与宇宙之谜的答案一样没头没脑。这个项目团队的规模一度膨胀到 1500 人，他们所从事的工作几乎涵盖了网络泡沫时代中破灭的所有构想，到最后，开发者们自己都不知道"Project 42"到底是一个什么项目，他们会为各种版本的网络概念而终日争吵，比如：是否要将其紧密融合于 Windows，还是向其他技术开放？

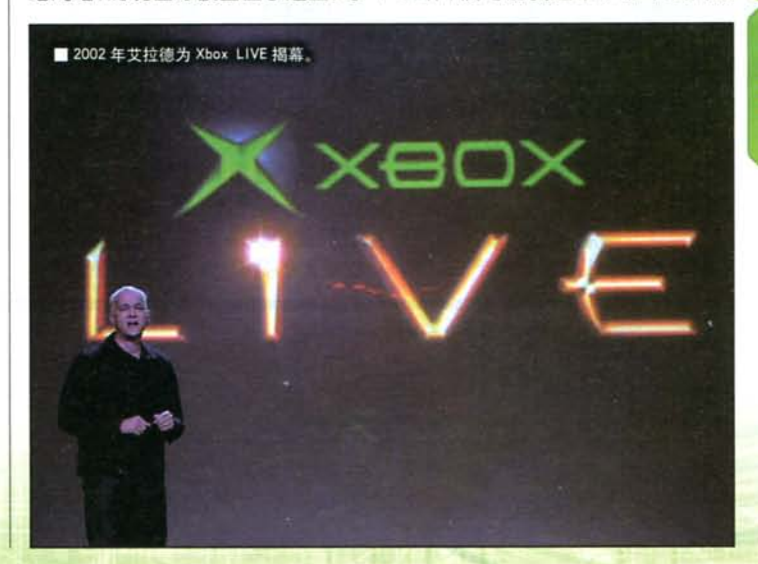
1999 年，微软终止了 Project 42。这个莫名其妙的计划坍塌于自身无法承受之重。Windows 事业长期负责人詹姆斯·艾尔钦（James E. Allchin）后来总结说，这个项目荒谬与天真的程度令人难以置信。艾拉德相信，Project 42 的失败是一个教训，也是一个难得的经验。"改变世界的惟一办法就是抛弃过去的思维，用太多过去的知识与智慧，最终你只会回到起点。用新的角度、新的观念，才会得到新的结果。"

艾拉德花了两个月的时间反省。然后他卷土重来。根据 Project 42 的教训，他知道应该从小一点的目标着手。艾拉德得知微软有一些技术人员正在开发游戏机，他们正需要一个能与盖茨对话的人物带头，为他们的项目争取资源。于是艾拉德中途加入了 Xbox 计划。盖茨说："艾拉德知道如何将大创意变成现实，他帮助微软实现了互联网，又帮助我们实现了 Xbox。"

当时艾拉德正在享受他的三个月长假，他刚刚卸下微软网络事业的重担，这场战争已经胜利。艾拉德说："我来到这里是为了让 PC 嫁给网络，而现在却被困在了这里，每年要管 700 多人的队伍。我已经失去了在微软的目标，我需要把自己重启一次。"

艾拉德在游戏身上找到了他的新方向，他相信游戏的影响力将会与网络一样强大，与 Windows 一样强大。艾拉德加入 Xbox 团队后，他在公司里最好的朋友卡梅隆·菲洛尼（Cameron Ferroni）也成为 Xbox 团队的一员。他们共用一间空无一物的办公室，在办公室的四周是微软个人理财软件 MS Money 的开发团队办公场所。他们花了 1600 美元，买了一台 32 寸电视机、一台 DC 和一大堆游戏。他们花了整月的时间玩游戏，Money 团队的开发者们总是直愣愣地盯着办公室里只顾玩游戏的两个身影，心想："这俩怪人究竟是谁？"

艾拉德不仅是 Xbox 项目的指挥者，也是 Xbox 计划的传道者，负责向全球的游戏开发商宣传 Xbox，让他们跳上微软的黑色大船。这是艾拉德加入微软以来最忙碌的时期，经常在办公室里一呆就是 16 小时，周末与假期也献给了工作。艾拉德说："这是我从事过的最艰难的工作，很可能我这辈子都不会再做



■2002 年艾拉德为 Xbox LIVE 揭幕。

比这更难的事。”

艾拉德在公开场合总是一幅充满自信的表情，脸上挂着略显轻浮的表情。但是当他独自一人回到家中时，偶尔会摘下自信的面具，流露出对未来的担忧。

结束了又一个漫长的工作日，艾拉德在晚上11点半回到家里。瑞贝卡因公出差，夫妻俩已经好几天没见面了。

“老天，它可能会失败，”艾拉德玩弄着一只空咖啡杯，自言自语地说，“如果它败了……”

艾拉德愣了一愣，他揉了揉眼睛，对自己说：“不要想太多。”

微软一定要赢，一定要战胜索尼。艾拉德思索着，又回到了他的车上，引擎声响起，他的保时捷在黑夜中驶回Xbox部门的办公楼。当他推开自己的办公室门时，门上贴的一张照片提醒他前方的任务：那是在东京青山SCE总部门外拍的一张照片，顽皮的Xbox团队成员们把一台Xbox放在SCE公司标志的石碑上。

——将索尼踩于脚下，这是比尔·盖茨在Xbox计划书上签名时充满期望的叮嘱。



冒险家



■早期的Xbox技术演示。

艾拉德撅起屁股，上半身前倾，他飞速地蹬开双腿，自行车从斜坡上高速向下冲去。夕阳的余晖洒在树林里，两个女子漫无目的地闲逛，她们猛然间发现前方一架钛金属材质的自行车正以42英里的时速踏着落日余晖迎面冲来。艾拉德发现幽暗中出现两名女子时心里一慌，立刻拉紧车闸，巨大的摩擦力使轮胎陷入泥中，艾拉德在惯性作用下被甩向路边的长椅。好在自行车的速度已经慢了下来，冲力不是很大，艾拉德一个灵巧的转身绕过了长椅，接着他头也不回地继续向山下冲去。

“用最快的速度到达目的地”——这是艾拉德的处事态度，虽然急躁与急于求成会使道路的前方平添许多危险，艾拉德相信抢占先机才是制胜的关键，尤其是在对手已先行一步之时。

与互联网之前的时代一样，微软依然倾向于传统的思维方式。艾拉德的上司希望开发一个游戏版的Windows，然后交给戴尔之类电脑硬件商生产主机。而这种Windows式思维在游戏产业没有市场。游戏硬件亏损是定律，没有哪家电脑厂商会主动当冤大头，自己贴钱卖机器，而将丰厚的软件收入全交到微软手中。当时的硬件部门副总裁瑞克·汤姆森（Rick Thompson）提议收购任天堂，将经验丰富的任天堂变成微软的游戏部门，可惜遭到了山内溥的拒绝。艾拉德强烈要求微软自己推进游戏机项目，艾拉德向那些循规蹈矩的微软人证明：向上级提议“不要用Windows”不一定会换来一顿臭骂，就算被臭骂，也不一定没有被认可的机会。在2000年的一次会议中，艾拉德胆大包天地在盖茨面前说“Windows无法胜任Xbox的需要”，结果惹怒了盖茨。但他最终获得了胜利，盖茨通过了艾拉德的提案，Xbox没有像DC一样使用Windows CE。

Xbox虽然亏掉了40亿美元，但微软毕竟取得了第二名的成绩，盖茨对此感到满意，他将Xbox视为成功的硬件。

微软发现游戏机正在成为其进军家庭客厅的桥头堡，它可以通过游戏机提供高清视频乃至各种程序，这样微软的家庭娱乐用户将增加到十几亿。所以微软在E3 2005期间打出“10亿用户”的口号。史蒂夫·鲍尔默说：“X360绝对是我们公司历史上最具野心的产品之一。”

PS2公布时，比尔·盖茨还不知道微软有人在开发游戏机；而PS3的CELL处理器开始研发时，Xbox还没上市；微软正式开始研发X360时，已经是2003年，只有艾拉德这种拼命的速度追求者才能改变微软起步较晚的劣势。艾拉德开始了与索尼的疯狂竞速。为了提前完成X360的设计，他不介意用一些不那么光明的手段。微软找上了IBM，暗中使用了IBM与索尼和东芝合作研发的CELL技术，开发出一颗性能同样强大，而成本却更低的处理器。艾拉德将2005年内上市作为X360的首要目标，虽然在2005年夏季，有工程师发现了X360的设计缺陷，并提议进行设计整改，将已经在生产中的零部件与部分成品紧急叫停。而身为研发总指挥的艾拉德在触手可及的目标面前选择性失明，与彼得·摩尔、罗比·巴赫等主要负责人一起决定按照原计划推进。最终X360带着质量隐患上市，三红的定时炸弹在一年后爆发，酿成了消费电子产业史上最严重的一起质量危机。

按理X360存在设计缺陷，追究的应该是研发总指挥的责任，但在三红危机中卸任的却是彼得·摩尔。个中缘由至今仍是一个谜。也许是罗比·巴赫保住了艾拉德。他在三红危机爆发后说，根据2005年时的处境，按原计划上市是惟一的选择，如果时光倒流，他仍会做同样的选择。艾拉德为微软争取了一年的领先优势，事实证明这得来不易的一年确实是X360击败PS3的关键。

X360发售前，艾拉德说，他有一个愿望：有朝一日在报纸上看到久多良木健的辞职声明，他会将此报道剪下来，用相框装裱，然后挂在墙上，作为自己的胜利奖状。X360发售一年后，艾拉德就实现了他的愿望，久多良木健终于下台，PS3陷入了空前的危机。

但在那时，艾拉德已经顾不上久多良木健。他的新目标是另一个帝国里，另一位更强势的独裁者。

在艾拉德办公桌的后方，摆着一块水晶，那是罗比·巴赫在他进入微软15周年时送的礼物。在水晶的中间是一张史蒂夫·乔布斯的照片。艾拉德是一个偶像破坏者，他不仅在办公室里摆乔布斯的照片，还在家里摆久多良木健的照片。他最常用的电脑是苹果G5，家里还有一部苹果PowerBook，办公桌旁放的另外一台PC机很少使用。艾拉德说，这叫知己知彼。


■艾拉德总是会有一些搞怪举动。

帝国的革命

詹姆斯·艾拉德对速度有着无止尽的渴望，他说最让他讨厌的事是“受到重力的束缚”。他对速度的追求表现在每一个工作环节，当他在写邮件时，十个手指在键盘上跳动的速度会让你感到惊奇。他会一个大写字母都不带地写完整个邮件，当人们问起原因时，他会回答说：“大小写切换键会放慢我的速度。”

2006年10月19日下午3点32分，一封电子邮件在微软230多名员工的屏幕上闪烁，他们是微软Zune音乐播放器的开发者。该邮件的发件人是研发团队的领队艾拉德。邮件中包含一个链接，点开后会转到YouTube的一段视频——苹果总裁史蒂夫·乔布斯在一次采访中讽刺微软的创新能力，他说：“微软惟一的问题是他们缺乏品味，他们绝对没有任何品味可言。”



艾拉德用的是美国橄榄球坛中最古老的激励手段——教练们会把对手最具侮辱性的言论贴在更衣室的墙壁上，时刻激发球员的怒火与斗志。艾拉德在他的信中写道："我一定要看到这家伙把他的话吞回肚子里。"

Zune 于 2006 年 11 月 14 日发售，从艾拉德的团队启动该项目到最终发售，总共仅历时 8 个月，比艾拉德之前负责的 X360 项目快得多。当然，二者的技术含量没有可比性，但对于微软娱乐设备部而言，肩负挑战 iPod 重任的 Zune 战略意义不比 X360 低。微软知道短期内无法赶上市场地位已经十分稳定的 iPod，Zune 是微软的多媒体战略试金石，是微软的一场实验。它的造型庞大而臃肿，有着典型的美式粗犷风格，就像初代的 Xbox 一样，皮实而有失精致，在苹果风格一统天下的 MP3 播放器市场，Zune 很难占到便宜。微软制定的目标也不算高——第一年 300 万台，并且已经做好了最初几年内持续亏损的准备。

微软正在经历 30 多年来最大的一次变革，娱乐设备部是风暴的中心，代表了微软从软件业全面进攻消费电子行业的决心。互联网带来的新商业模式正在对微软赖以生存的软件业务产生巨大冲击，以谷歌为代表的后起之秀正在将软件的利益链转移到网络。低成本的开源软件，以广告为支持的网络服务——谷歌建立起来的新经营模式似乎代表了未来的趋势，而这种趋势一旦变为现实，微软几十年来造就的软件帝国将岌岌可危。Web2.0 将成为微软的噩梦，这是它遇到的最大威胁。网络已经让微软经历了一次噩梦。1990 年代，微软的市值增长了 95.6 倍，而网络泡沫的破灭使其市值缩水了 63%，至今仍未完全复原。

面对这一轮新网络风暴以及消费电子的数字化革命，微软需要在文化上对整个公司进行一次改革。微软对 Windows 与 Office 依赖了太久，需要对未来的风云变幻而未雨绸缪。所以微软需要一批新的领导人，带领其走向其从未涉猎的新方向。研究微软多年的麻省理工学院教授 Michael A. Cusumano 说："微软的多数人成长于个人电脑的世界，而如今的世界正偏离他们的沃土。"

没有哪个企业领导人能超越比尔·盖茨，这位软件兼商业天才在 20 世纪的最后几十年里创造了一个新时代，完全改变了全世界的商业与休闲娱乐。比尔·盖茨的退休是微软结束旧时代，进入新时代的标志。在他正式退休的数年前，盖茨已经在为微软的下一个时代铺路，其中的关键就是建立一个新的领导班子。盖茨曾经的得力技术助手史蒂文·辛诺夫斯基被提拔为 Windows 事业的首脑，为了找到一个比自己更强的软件天才来担当微软的首席软件架构师，盖茨在临退休前百般努力终于请来被他尊为"宇宙最顶尖程序员"的雷·奥兹(Ray Ozzie)，在得到他的肯定答复时，盖茨兴奋地说："我等了 23 年，终于把雷·奥兹给盼来了，如果我只能雇佣一个人，那他一定是雷·奥兹，现在雷·奥兹来了，微软终于有救了！"

但新微软的灵魂不是辛诺夫斯基，也不是雷·奥兹。他们更像是盖茨时代的英雄，他们能守护微软的传统事业，而微软的新生需要"极客 2.0"式人物，詹姆斯·艾拉德就是这样一个代表性人物。

艾拉德担任的是微软娱乐设备部开发及设计副总裁，职位并不显眼(在微软，副总裁级别的人物超过百人)，他负责开发的产品在微软的销售收入中所占比例不高。艾拉德的生活方式与形象与典型的微软人格格不入，格子花呢衬衣与卡奇布是微软职员最常见的装束，几乎相当于微软的工服，而艾拉德从来不穿，他穿的是时髦的夹克，是嘻哈风格的"红犀牛"品牌。他会把头发染成茄子的颜色，然后与微软高层们一起走进严肃的会议厅。他的身上时刻塞着 9 部 iPod，2006 年后又多了一部 Zune。他的播放器里存满了重金属摇滚乐。他还是一个狂热的山地自行车爱好者，曾因该运动而摔断了几根骨头。

即使是独断专横的史蒂夫·鲍尔默，也渐渐地向他的手下放权，让他们尝试新战略。鲍尔默说："2000 年时我坚决要把 Xbox 叫做 Windows 游戏机，我的本能倾向是给 Zune 取一个与 Xbox 有关的名字，因为我们已经有一些用户基础。而艾拉德那些人教会了我们一些新的经营方式。"

30 多年来，微软一直生存在优越的环境中，年均 11% 以上的增长率，充足的现金流，几乎从不下跌的财报，富可敌国的资产……优越的环境使很多微软人看不见远方的暴风骤雨。而现在，谷歌、苹果等对手已经在微软的势力范围之外建立起骁勇雄师，正欲挥兵进犯。也有一些微软的大将带兵出逃，开发部门的总经理 Vic Gundotra 成了谷歌的副总裁，服务器部门首脑 Brian Valentine 转投亚马逊。娱乐设备部是微软人才流失的重灾区，其中游戏部门每年都有一批重要人物离职，上至 Ed Fries、Shane Kim 等游戏开发总指挥，下至 Bungie 工作室的集体叛逃、Ensemble 的关门大吉，剧烈的人事变动说明娱乐设备部危机重重，身为总裁的罗比·巴赫面临巨大的压力。

渴望胜利

11 月的清晨 5 点 50 分，窗外寒风呼啸，罗伯特·巴赫却与微软的几位高层们在华盛顿的一个体育馆里热火朝天地打篮球。几分钟后，身高 1.9 米的巴赫兴奋地吼出记分牌上的数字："23:21，我们赢了！"

巴赫的同事兼老友 Frank Higgins 说："他渴望胜利——比大多数人都要渴望。"

X360 发售的两个月前，史蒂夫·鲍尔默将巴赫提拔为微软的三位新总裁之一，掌管新成立的娱乐设备部。那一年，巴赫 43 岁，是微软最年轻的总裁，微软的很多人认为巴赫终有一天会继承鲍尔默的衣钵。他被认为是将微软过去的成功与未来的辉煌连接起来的关键人物，艾拉德负责的是技术，而他负责的是商业运作。

巴赫是一个令敌人畏惧的对手，因为他手持数十亿美元的支票。游戏业务被微软视为未来发展的动力引擎，Xbox 部门被雷蒙德市民视为就业的热点目标。

巴赫与艾拉德被他们的同事叫做"送货人"，他们总能准时完成项目，让用户在约定的时间买到他们的产品。艾拉德负责开发产品，而巴赫是将这些产品打入市场的幕后商业推手。比起叛逆的艾拉德，亿万富翁罗比·巴赫显得成熟稳重，但他和艾拉德有许多共同点，比如同样热爱运动。

13 岁那年巴赫一下子长高了 20 厘米，脊骨因过快地生长而造成弯曲，少年巴赫变成了小罗锅。那



液，罗比的哥哥汤姆是田径运动员，弟弟彼得是网球运动员，两个侄子艾伦与贾斯汀都是大学网球队的好手，还有另外两位侄子分别是棒球运动员和橄榄球运动员。进入北卡罗来纳大学经济学系后，巴赫的宿舍就在篮球天王乔丹的楼上，后来篮球成为巴赫最热爱的运动。大学毕业后巴赫进入摩根斯坦利，之后取得斯坦福大学MBA学位。1988年，巴赫以高管身分进入微软，不久他成为Office的市场部主管，他将Office的市场占有率从20%发展到几乎垄断整个行业。

一年巴赫一家从威斯康星州搬到了北卡罗来纳州，搬家的3天前，父母给他戴上了驼背矫正器，背部的一根钢棒从脖环连到束腰带。这个矫正器巴赫背了5年，开始时一天要背23个小时。巴赫说："真的很难受，所有人都把我当笑话看。谁让我长得比多数人都快呢！"

除了众人异样的目光让他有些难堪外，巴赫对矫正器本身造成的不适并不在意。他具有运动员的天赋，戴着矫正器照样每星期打6天的网球。1978年他曾打入全国少年网球锦标赛的四分之一决赛。巴赫家族的身体里流淌着运动员的血

巴赫与每一个运动员一样渴望胜利，十几年的Office营销经验告诉他，抓住稍纵即逝的市场机遇是获胜的关键，如果产品出了问题，可以随后发布补丁或新版本进行修正。这种软件经营思维套用在X360身上，最终酿成了三红危机，这场危机造成了十几亿美元的直接损失，以及难以估量的声誉损失。

但在微软屡次失败的客厅战略中，X360已经是最伟大的胜利。在消费电子产品数字化的大潮中，微软错过了一次又一次的机会。

数字音乐是最令微软懊悔的惨痛失足。2000年MP3开始流行，微软却戴着Windows的有色眼镜对待这种正在迅猛崛起的新生事物。它就像过去一样，开发了能播放数字音乐的软件，打上Windows的商标，然后将硬件设计与生产交给合作伙伴。当苹果推出iPod时，微软的软件工程师们在会议室里相视而笑，他们认为苹果正在重蹈麦金塔电脑的覆辙，独立的硬件标准终究会害死苹果。

微软忽视了一个会使结果产生根本性转变的重要因素——市场受众的差别。20世纪微软的主要用户是商业客户以及对高科技有一定兴趣的家庭用户，而消费电子产品的主要用户与计算机不同，他们需要的不是复杂的技术，而是简单而优质的用户体验。苹果会为了它所需要的用户体验而设计专门的硬件与软件，设计师所构想的用户体验就是用户最终获得的产品体验，对数字产品一窍不通的人们也能通过iPod便利地享受与下载音乐。而微软的软件与第三方的硬件永远无法完美融合。结果微软与众多第三方形成的联盟在苹果面前不堪一击，iPod事实上垄断了数字音乐市场。

与苹果的这一仗打醒了微软，让它意识到不能用Windows的思维经营消费电子事业。所以在硬件的世界里几乎从未获得胜利的微软建立了娱乐设备部，开始研发与生产自己的硬件。艾拉德带头的Zune项目不怕戴上抄袭的帽子，借鉴了iPod的经营方式，建立了自己的网络音乐下载服务，而且硬件与服务一一对应，将微软的老朋友们赶到了门外。艾拉德知道光靠模仿无法战胜苹果，所以他要改变游戏规则，为Zune添加了Wi-Fi功能。Zune的用户可以从朋友的机子上无线拷贝歌曲，为了实现这一功能，微软费了九牛二虎之力说服唱片公司，允许用户在一定的限制下进行歌曲的分享。

微软相信Zune将会和Xbox以及它的很多产品一样，是一个"2.0式"产品，即到了第二代才会彰显实力并征服世界的产品。Xbox LIVE是Xbox腾飞的关键，而Wi-Fi是微软为Zune留的后路。艾拉德认为未来的音乐将会"进入云端"，即投身到云计算技术的大潮，网络服务器会向用户的任何设备提供所需的一切内容。





解脱

与游戏部门一样，Zune部门的总部不在微软总部园区，而是在几公里外的另外一处办公楼。这不是因为消费电子产品在微软集团中的地位不够高，而是要保持其经营的独立性，使其能打破微软的思维定势。在一切都强调创新的网络新时代里，微软也试图将艾拉德式创新理念引入到传统的产品线。"网络化"之风吹到了雷蒙德总部的每个角落。在X360公布的同一年，奥兹加入微软，在他的推进以及比尔·盖茨的认可下，Live Anywhere战略启动，微软试图像谷歌一样将一切服务融入网络。微软摆开架势，左右开弓，一边拆解谷歌的网络攻势，一边在硬件上追赶苹果和任天堂，这两个象征未来微软新方向的战略领域都是由艾拉德和巴赫在背后出谋划策。

批评家认为，微软最缺的是创新，每年几百亿美元的利润几乎都是来自老产品。艾拉德与奥兹为微软点燃了创新的火种。艾拉德为X360创造的时间优势与成本优势使微软提前实现了战胜索尼的

目标，并在X360上市三年后实现了微软期待多年的盈利目标，X360正在成为微软历史上取得最大商业成就的硬件产品。

微软外部的观察家与竞争对手们也意识到微软正在逐步改变其企业文化。惠普首席技术官谢恩·罗宾森(Shane V. Robison) 2006年在《商业周刊》采访时说："他们绝对正在进行一次重大的战略革新，这将会是一次相当有秩序的进化。"

微软的自我创新却是建立在模仿对手的基础之上。Zune模仿了iPod的功能与经营模式，却没有学到关乎成败的工业设计。Zune发售三年后成为一款令微软尴尬的产品，市场份额几乎可以忽略不计。Zune HD发布时，媒体没有报道的兴趣，连微软自己都失去了投入资本进行宣传造势的信心。

史蒂夫·鲍尔默对娱乐设备部最为不满的是智能手机产品的市场份额不断降低。Windows Mobile本身是一款充满缺陷的产品，由于用户满意度太低，返修率高达25%。尽管如此，灵活而全面的功能使其获得了16%的市场占有率。微软没有理会用户的抱怨，没有尽力改良其系统。而在其碌碌无为的三年里，苹果与谷歌强势出击，在硬件与操作系统层面同时夹击Windows Mobile，微软的市场占有率逐年下降，今年第一季度已经降到6.8%，而且有继续深度下跌之势。

对微软娱乐设备部的重组势在必行。鲍尔默有一个习惯：当他对微软的哪个事业部门表现不满意时，他会亲自接管部分管理事务。2008年他曾临时接管了Windows事业，2009年他临时掌管了互联网搜索事业。现在节节败退的娱乐设备部是他不得不接管的部门，2009年底，几乎已开发完成的Courier平板电脑被鲍尔默亲自枪毙，艾拉德不再是他眼中的金童。

十年前鲍尔默担任微软CEO时，苹果的市值为156亿美元，而微软高达5560亿美元；现在微软的市值只有2000多亿美元，苹果的市值已超过微软。苹果曾被微软逼得无路可退，现在它从消费电子市场发起反攻，将微软步步逼退。十几年前，比尔·盖茨提出"数字十年"构想，认为数码产品将统治世界。当微软进入第二个数字十年时，盖茨的构想却正在被苹果实现。

2010年5月巴赫与艾拉德的离职声明标志着微软娱乐设备部的一次全面改组，接替巴赫职位的是互动娱乐部副总裁唐·马特里克(Don Mattrick)，这标志着游戏事业可能会成为娱乐设备部的核心。在游戏业界有30年从业经历的马特里克会将他的游戏经营理念带给微软的其他电子产品，丰富的游戏资源可以为微软的手机、音乐播放器等产品提供强大助力。

至于巴赫与艾拉德，不管他们是引咎辞职还是为了享受人生而退休，卸下肩上的重担对他们本人而言是一种解脱。

在艾拉德的身边，总是有一群崇拜他的忠实同事。他们跟着他一起完成了一个又一个的项目，Douglas C. Hebenthal跟了艾拉德18年，一起经历的项目有互联网信息处理器、Project 42、Xbox、X360、Zune……Hebenthal说："每次我和他合作，都有一座高山要爬，他是一个目标明确的领导人，而多数人都认为那座山是无法攀越的。但是所有与他共事过的人都相信，世上没有无法征服的山。"

微软游戏事业部门高层离职记录



Seamus Blackley
前首席技术官

离职时间： 2002年

离职原因： Blackley表示，离开微软是为了与Xbox团队另外一位高层Kevin Bachus一起创办"资本娱乐集团"(CEG)。这家游戏公司最终一款游戏都没能开发出来，于2004年关闭。

现就职于： 好莱坞著名经纪公司Creative Artists Agency，专门为游戏开发者和游戏公司之间牵线搭桥。



Peter Moore
前微软互动娱乐部副总裁

离职时间： 2007年7月

离职原因： 官方说法为"个人原因"，是为了"回到我所喜爱的加州"。一般认为真实原因是当时爆发的三红危机使Moore不堪忍受巨大压力。

现就职于： 在EA Sports担任总裁，年收入达百万美元以上。

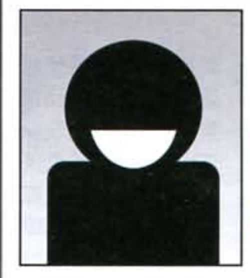


Ed Fries
前微软游戏工作室副总裁

离职时间： 2004年1月

离职原因： 传闻称Fries与微软高层长期存在冲突，后来由于《光环2》的数次延期导致其权力被剥夺，因此愤而辞职。

现就职于： FigurePrints公司，生产《魔兽世界》等热门游戏的模型手办。同时他也是多家公司的董事会成员及顾问。



Richard Teversham
前Xbox战略总指挥

离职时间： 2009年4月

离职原因： "抓住机会在微软之外的公司就职"，即苹果公司。

现就职于： 苹果，负责欧洲的iPhone游戏事务。



Shane Kim
前微软游戏工作室副总裁

离职时间： 2009年9月

离职原因： 自称是为了多花时间陪伴家人，他的职位由Phil Spencer替代。

现就职于： 已退休，在家安享天伦。



John Schappert
前Xbox LIVE软件及服务副总裁

离职时间： 2009年6月

离职原因： 自称是因为想念EA的老同事们，因为"毕竟在这家公司干了将近20年，EA已经融入到我的血液中"。

现就职于： 返回了EA，目前是EA的二当家。

文 Signal　美编 anubis

《心灵杀手》制作人访谈

引领你走进不为人知的另一个《心灵杀手》

紧张刺激的战斗、悬念重重的剧情，这是《心灵杀手》带给人的感受，而那遍布游戏世界的原稿和艾伦的内心独白，让玩家对于故事的疑惑渐渐明朗，不过在开发游戏的这几年里，制作小组对游戏设定进行了无数次的调整、更改，付出了许多努力，在此就借这次制作人访谈的机会将另一个《心灵杀手》展示在玩家的面前，让玩家了解到本作的从诞生、制作到进化、调整并最终定板，到底经历了怎样的变革。

大家好，我是《心灵杀手》剧本的作者山姆·雷克（Sam Lake），我想说的是与Remedy小组合作经历将会成为我人生中一段难忘的回忆。打造一款好的游戏，靠的就是团队合作，毕竟作家的我能做到的只是尽我所能将脑海中构建出来的场景可视化，在以往的团队合作中我经常会遇到这样的情况：在经过了多次的集体讨论之后，大部分被制作出来的场景与我当初在脑海中构建出的依然有很大不同。Remedy小组的成员就不一样，他们简直就是一群优秀的天才、专家，我从来就没有想到这些构想经过他们的耐心打造，居然能够被赋予如此的生命。惊讶的我受到了不小的鼓舞，随即灵感也开始爆发，我们总能以一种近乎完美的方式来进行交流与合作，就仿佛游戏的剧情本身正在与游戏设计直接展开对话一般。

《心灵杀手》中，原稿的地位在这险恶的超自然世界里被完好地体现了出来，这简直就是一种魔法，这么多年热忱、刻苦的努力终于受到了成效，我们的设想都一一变为现实。不过老实说游戏发售之后我也曾感到过紧张，毕竟这款游戏素质如何还需要玩家们的检验，而我的言论和想法也仅仅只能代表我个人和Remedy小组而已，无论结果如何，我都不会后悔，我非常开心能够和小组一道走完这段开发的旅程。接下来我就不再罗嗦了，还是把时间留给小组的成员们吧！这样也能让玩家从另一个角度多了解一下《心灵杀手》的全貌。

《心灵杀手》诞生前

Q：《心灵杀手》对于Remedy来说是一个崭新的尝试，是什么原因让你们萌生了制作《心灵杀手》的想法呢？

A：就在我们完成了《死亡公路赛》与《马克思·佩恩》之后，一场关于使用新技术的课题研究开始了。首先是场景变换的问题，要知道



之前的几年我们一直都在制作相对封闭的纽约场景，所以对于这个制作开放大自然的新课题大伙都很感兴趣，随后开发新引擎来为开放的世界环境做出技术支持的工作也开始了。特别是2004年初，测试版引擎已经能够成功描绘出大而开阔的户外场景，其中还不乏细节完美的树木、草地、河流，这些设定在后来都被应用到了《心灵杀手》中。然后就是光于游戏体裁的问题，我们非常想尝试创新，就像我们当初把那种电影大片式的表现方式运用到《马克思 · 佩恩》中去一样，最终我们采用了完成《马克思 · 佩恩2》后曾经提出的一个构思，那就是把心理学层面上的惊悚小说的表现手法代入到互动性极强的游戏领域来。

Q：真是个不错的想法，要想开始将它付诸于实践，就要开始构造场景了，游戏中很多独特的场景，例如巨釜湖与亮瀑镇，这些场景都是怎么构思的呢，完全凭空想像出来的吗？

A：这个显然不是，作为我们Remedy的惯例，开发一个游戏之前我们都会去相关的国家或地区做大量的研究与考察工作，并且每当我们决定采用一种设定，甚至都会重新跑去采景的当地多次来反复映证。比如美术部的负责人萨库(Saku Lehtinen)和首席设计师麦凯尔(Mikael Kasurinen)就曾经在两个星期的时间里走了2000多英里的路程，拍摄了40,000多张照片回来，这些珍贵的照片清楚的捕捉到了当地平实而又美丽的自然景观，当然，还有我们十分在意的日照情况。

Q：果然很大程度的保证了场景设计的真实性啊，那么小组具体去过哪些地方？亮瀑镇的原型又是哪个地方？

A：我们走访了阿斯托里亚（Astoria），华盛顿（Washington），走访了一些典型的西北部海岸小镇。所以大家在游戏中看到的许多场景，都是有这些现实基础的小镇作参考基底的情况下打造出来的，毕竟有照片在手，我们在设计的时候就要快很多，而且也不会发生创作不切实际的情况，显得很真实。

至于亮瀑镇嘛，就是这些西北部小镇形象的综合体喽，其中某一个极具当地风格的湖边小镇我们采用得多一些。根据我们对西北部地区风土人情的分析与记录，然后配合我们对于黑暗气息以及神秘习俗或传说方面的渲染，亮瀑镇就被创造了出来。其实就连很多被废弃的无人小镇我们都去过，因为那里可以观察到许多龙卷风肆虐过后的痕迹，周围破旧的无人建筑物的表现也都十分配合，为此我们特意聘请了一位风景画师以确保能够原汁原味地记录下这些珍贵的景象。毫不夸张地告诉你，我们甚至用卫星地图来认真地比对过，这也就是为什么我们能如此自信地对玩家承诺我们所展现的是一个绝对真实的世界。

Q：巨釜湖是游戏中蕴藏黑暗力量的关键地点，是什么原因让你们决定将这么重要的设定安排给湖泊这样的场所呢？

A：一切都要归功于俄勒冈洲（Oregon）的克雷特湖（Crater Lake），我到现在还能清楚地回忆起那天早上萨库起床时看到湖面的表情——他的下巴几乎掉到地上！克雷特湖太美了，尤其是深蓝色的湖水，如果只听我的描述是无法感受到的，建议大家有机会的话去克雷特湖国家公园转转，真的很美！这趟旅程给小组的好多人留下了极为深刻的印象，克雷特湖因此也成为了巨釜湖的原型。

早期的《心灵杀手》

Q：背景和基调都已确定，下面游戏要决定剧本以及游戏剧情故事的走向了，在剧本方面一些初期的设想是怎么诞生的呢？

A：剧本的原型是早在《心灵杀手》开发的前几年山姆写过的一个名为《回头浪》(Undertow) 的剧本最早的粗略原稿：饱受挫折的主角为了从一桩离奇的失踪案中逃离出来而隐居到了某个偏远的湖边小屋中。这个故事里出现了许多大家熟悉人物的原型，比如某个消失在黑暗中的神秘潜水员、住在神秘小屋（Bird Leg Cabin）的女巫芭芭亚嘉（Baba Yaga）、两个自称北欧海盗后裔的年老兄弟，还有神奇开关——一个老旧的电灯开关，拥有魔力的玩具。我们从这个剧本里借鉴了大量的元素，玩过《心灵杀手》的朋友们应该能将他们对号入座。这里我还要告诉大家一个秘密，其实那个神奇开关，确实是小时候的山姆拥有的玩具，据说他在芬兰的每个夏天都是神奇开关陪他度过的。

Q：决定了大致的剧本路线之后就要轮到主角登场了，最早我们的主角是艾伦 · 韦克吗？



A：严格意义上来说不是的，因为我们起初想要强调人物从一个普通人逐渐成长为英雄的过程，而不是突然间就创造出一个强悍的动作英雄，这个重要的理念被一直沿用到了最后，所以我们塑造了相对比较年轻的主人公，他甚至就像个还在上学的学生，不过这只是很早的想法，后来我们经过诸多的研究与考虑，把艾伦的年龄定在了30岁左右，身分确定为一个作家。至关重要的主人公确定下来以后，故事主线剧本也就随即进入了加工和再创作的时期。

Q：说完主人公再说说敌人好了，一开始艾伦要面对的敌人就是游戏中的暗黑俘虏吗？

A：这个差别可有些大了呢！早期我们的预想是让黑暗能够侵蚀到几乎所有的生物，包括熊、狼、鸟类等等，但是后来觉得把身形巨大或者能力过于强劲的生物拿来当艾伦的敌人有些不

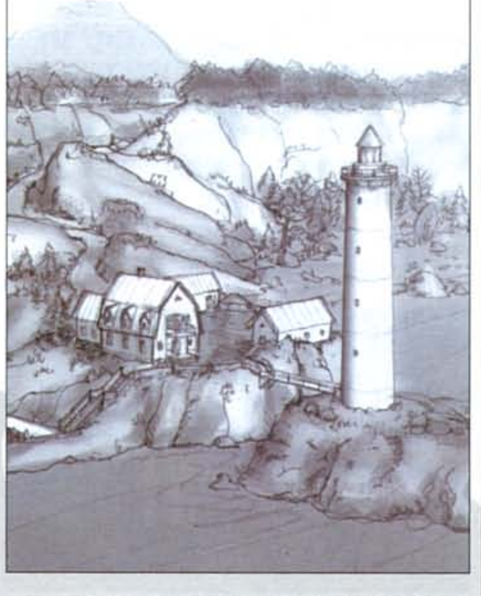









■早期的敌人被设定为来自巨釜湖底，我们能够清楚地看到他们脚下的湖水



太合适，于是就只留下了鸟类，这主要也是出于游戏难度和真实性方面的考虑，另外还有一个原因是我们想向伟大的阿尔弗莱德（Alfred Hitchcock）先生致敬，大家都视他为榜样。

人形敌人方面，就如同我之前所说的要创造出新颖的游戏剧本体裁一样，我们不想使用那些别的游戏用过的丧尸或者长有触角的巨大怪物，设计出阴森，懂得思考，让人一看就会不寒而栗并感到危险的敌人才是小组的目标。比如说你可能没有机会十分清楚地看到敌人登场的全过程，但却在不经意之间陷入了敌人的包围或者落入陷阱．早期的敌人都以穿着黑色斗篷的方法来隐藏他们的真实形态，那个时期敌人被称作“阴影人”。后来我们又发现配合黑色烟雾的渲染能够发挥出更好的表现效果，于是就展开了围绕敌人造型设定的集中讨论，并最终为他们取名为“暗黑俘虏”。

Q：游戏中有这不少具有特色的建筑物，它们肯定都具有各自的象征意义，这里我们想着重了解一下有关灯塔的信息。

A：你终于问到灯塔了，我还以为你不准备问这个问题了（笑）。灯塔是我们开发中反复提到的建筑物，原因很简单，因为它的形象与“光明对抗黑暗”这一主题实在太相符了。故事的基调也好，敌人的设定也好，我们很多地方都想强调光明与黑暗的对抗，所以我们对灯塔自然情有独钟，只不过因为一些原因，大家在游戏中似乎没能怎么体验到围绕灯塔这个场景的战斗，这一点很遗憾。

Q：湖边的小木屋与龙卷风这两个设定似乎也被提及了好多次，这个有什么特殊意义吗？

A：起初小木屋被设定为故事的开端，也就是艾伦隐居的地方，之后的故事安排里艾伦便一直和小木屋有缘了，最早我们还设定过艾伦在老旧的小木屋被绑匪绑架的情节，不过后来没有采用。至于龙卷风，那是因为我们想给玩家带来强劲的大自然力量的视觉冲击，让大家感到自然的不可抗力，不过这个有点不符合当地的实际情况，夸张了点，小组还花了一些时间来学习龙卷风的相关知识呢！

Q：在这个时期的开发过程中，有没有什么进展具有突破性地振奋了制作小组的士气，又或者说有没有一些对于小组来说意义深远的事情发生了？

A：2005 年的 E3 展！这个是毫无疑问的。2005 年的 E3 展上，我们展示了一段游戏视频，那时所展示的亮瀑镇是最初的版本，同时整个游戏世界的大部分区域也已经制作到了比较精细的程度，当时《心灵杀手》被许多主流媒体和杂志誉为 2005 年最被看好的 E3 展游戏之一，许多大的发行商也都对我们的游戏构建颇为欣赏，就在我们正准备开始进一步的开发工作时，好几家大型发行商都联系上了我们。最后，我们选择了刚刚推出了新主机 XBOX360 的微软，并准备将《心灵杀手》作为 XBOX360 的独占游戏来开发，这一举动让微软很高兴。

《心灵杀手》角色进化史

Q：《心灵杀手》的最终版本中，十六位角色肯定是经过了反复斟酌与考虑才华丽登场的，请为玩家们讲述下他们的产生过程吧！







A：没问题，提到这个我总是会滔滔不绝地说个不停（笑），毕竟很多关于他们诞生过程的制作如果我不说的话可能就不会有人知道了。记者先生你准备好倾听和记录就行。

当时我们一切的准备工作都已就绪，也找好了世界级发行商的微软，接下来就该是进一步打造故事细节的时候了。要想成功的表现出故事，必定要塑造出一位优秀的主角，并赋予他鲜明的个性与合适的装束、长相，我们对于这一点十分明确，所以这个部分消耗了我们很大的精力，不过好在我们成功的创造出了这些性格鲜明、古怪却又第一无二的角色们。

先说艾伦 · 韦克好了，游戏的开发过程中不少角色都被我们修改过很多次，艾伦就是他们其中之一：他肯定是个作家没错，但细节方面设定方案就有很多种了，例如在一些比较早的设定中，他是个对光敏感的人，所以他白天不得不戴上墨镜。这些年来，韦克仅穿着方面就改变了好多次。比如有一个版本的他穿着风格很适合野外探险，戴着一条围巾，身着风衣，当然还有眼镜。不过后来艾伦的形象就慢慢不阳光了，很明显就能看出此时的艾伦因为一些个人问题性格显得别扭。他看起来更加彬彬有礼，但同时疲倦也清楚地写在了他的脸上，打扮显得褴褛不少，或者说变得有些不修边幅。

从某种意义上来说，艾伦是一个极具特色的整体，他的意义高于每个组成部分的总和，虽然看起来他好像是由我们一个个创意与想法组合起来的，但一旦他被赋予生命，一切都变得不同了。这个时期艾伦的形象已经接近最终版本。此外我想借此机会感谢天才演员艾尔卡（Ilkka Villi），他不仅为艾伦提供了俊朗的面庞，还摆出了许多供我们参考的完美面部表情。最后艾伦声音的部分交给了麦瑟（Matthew Porretta），他把艾伦的厌世、愤怒、讽刺、斯文、脆弱都表现得恰如其分。

Q：原来艾伦的形象经历了这么多次更改，那艾伦的太太爱丽丝呢？也修改了很多次吗？

A：当然了，爱丽丝是一名专业的摄影师，她和艾伦一同走过了艰难的而又漫长的人生。他们的婚姻中，爱情与冲突各占了一半，这方面的责任主要在于艾伦。艾伦脾气不好，又老是陷入一堆麻烦，特别是缺乏写作灵感之后，自控力也变得很差，这都是导致摩擦的原因，如果不是爱丽丝这么有耐心，这场婚姻恐怕早在几年前就已经结束了。爱丽丝是个有能力又有才华的女人，她甚至能比艾伦更好地掌控他的生活状态，是爱丽丝安排了二人的亮瀑镇之行，她还尝试着想要让哈特曼医生来帮助艾伦。善良的爱丽丝对于巨釜湖的神秘传说毫不知情，也完全不知道医生的目的，她只是想尽最大努力来帮助自己的丈夫，修复他们的婚姻。

不过在早期设定里，她的身分和遭遇改动得厉害，比如她曾是艾伦的女友，之后才成为他的妻子，然后我们又设计她在一场车祸中丧生，接着艾伦发现哈特曼医生的妻子和爱丽丝长得一模一样。但最后我们还是不忍心让还是个姑娘的爱丽丝遭受这么多的不幸，尽管她不可避免地要与艾伦一起经历这场劫难。游戏开始之初爱丽丝就失踪了，不过我们还是利用倒叙让时间回到了纽约，这样玩家就能更多的了解她。

Q：爱丽丝的经历设定真是坎坷，相比之下艾伦身边的另一位角色巴瑞的形象确立应该没有这么曲折吧！

A：你没有猜错，巴瑞是游戏中经过改动次数最少的角色了。他是艾伦的经纪人以及最好的朋友，也是艾伦惟一的朋友，毕竟后者太难相处了。巴瑞总是喋喋不休，有点贪婪，还有些怕事，但尽管他有这么多缺点，他对艾伦还是挺够意思的。从小时候起，他们两个就认识对方了，彼此之间相互关心、相互信任，在艾伦身边安排这样一个角色利于艾伦的情感宣泄，也能使他的言行显得更有人情味。

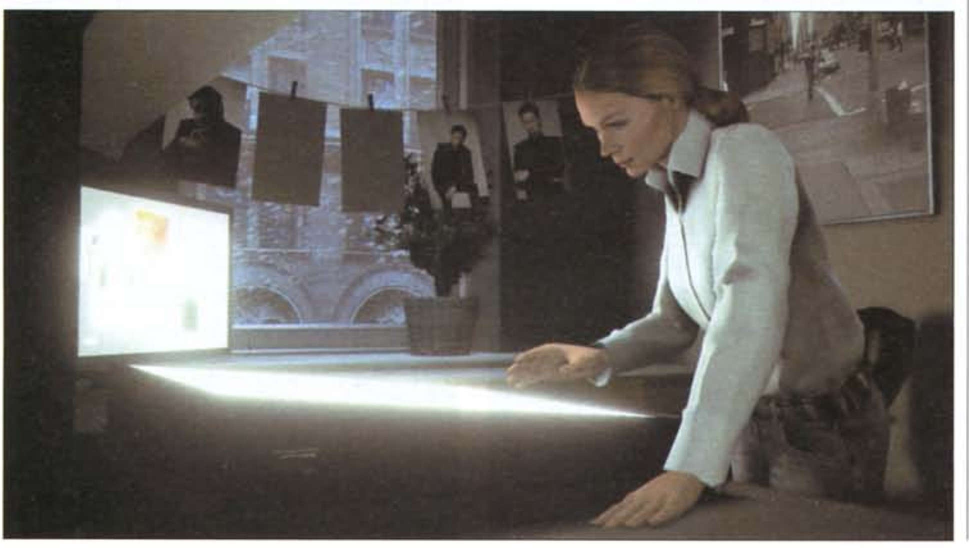
从向玩家传达故事情节的层面来看，巴瑞担任了好些个不同的角色，其中最显而易见的大概就是为故事增添滑稽的喜剧效果了，我们需要一个角色表现得很有趣，以此来与压抑紧张的环境形成对比，而且当危险状况发生时，也必须要由他来表现出那种极度的恐惧，毕竟如果我们将这种恐惧安排在玩家控制的艾伦身上可能会遭至反感。在游戏中，巴瑞能够陪在艾伦身边，跟他说话，偶尔也会提示一下发生了什么事情，这对我们更好地阐述故事情节与角色性格特点都有着很大的帮助。

Q：之后的角色你想先介绍哪一位呢？或者说你个人比较偏爱哪一位？

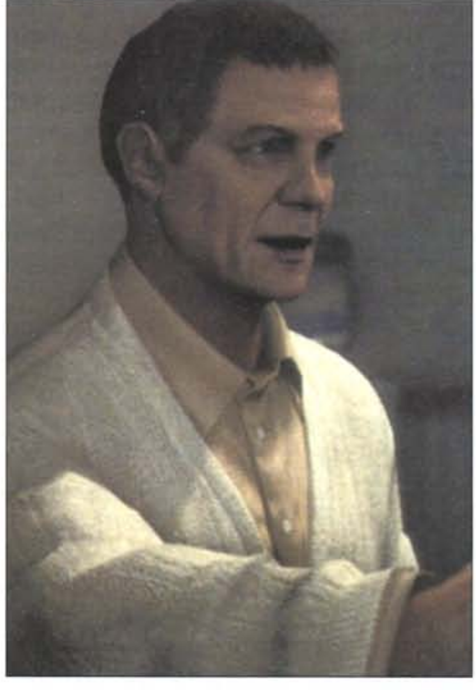
A：亮瀑镇的警长——莎拉，她是个公正而且很好相处的人。莎拉警长有能力、自信、责任心，总是清楚地明白自己的职责不仅仅是维持一下治安这么简单，尽管她还很年轻，却很明事理，从来不把自己的意识强加到别人头上，对于执法有着相当的热情。她了解亮瀑镇的每一个人，人们也都很尊重她。在面对黑暗力量的时候，她并没有退缩，虽然她了解这是以前从未遇到过的糟糕状况。

萨拉在游戏中出镜的时间很长，不过她的装束打扮与身分在开发过程中还是发生了很多次变化的。在某几个版本中，她是个雕刻家，还被设定成电台主持人，又或者她对艾伦有着非同寻常的私人兴趣，不过这些都不是什么好点子，没有什么意义。最终，她以亮瀑镇警长的身分被赋予生命，这个角色也为我们的剧情铺垫做出了不少贡献。为她配音的杰西卡（Jessica Alexander）原本的工作安排是为爱丽丝提供声音的，但当她一开口说话，我们就意识到她就是我们一直在寻找的萨拉。











Q：与莎拉警长相比，FBI的奈丁格探员似乎就有些惹人讨厌了，他追逐艾伦的目的到底是什么呢？

A：这个暂时还不清楚（笑）。几年前奈丁格探员的搭档费恩（Finn）死于超自然力量的侵袭，酗酒让他顺利度过了那段低潮期。正如你所说，他在亮瀑镇的行迹十分奇怪：他一直跟着艾伦，但似乎又不是因为公事，而且甚至连基本的计划安排都没有，还总是采用过激的行为。奈丁格长途跋涉地想要抓住艾伦，却又没有要杀他的意思，游戏中有个场景给了他杀死失去意识的艾伦的契机，不过他并没有这么做，到目前为止我们还没有将他的目的完全表现出来，但相信以后会有机会的。

Q：哈特曼医生在游戏中到底是个怎样的人？

A：毫无疑问是个坏人。他是个精神科医生，诊所开在巨釜湖附近，专门针对那些非同寻常的症状进行治疗。他聪明、有文化、受过好的教育，但却狡猾、一点也不关心他人的处境，是个自大的危险人物，虚伪的外表下掩藏着残忍与不知是非。哈特曼利用自己的身分之便来操纵别人并从中获益，他明白巨釜湖的底部一定藏着某种强大的力量，而且也曾经见到过这股力量，正是因为他知晓接触了这股力量的人会受到巨大损伤，甚至被吞噬，所以才利用他们进行研究。我们在游戏中的很多地方暗示了这个家伙有着不少黑历史。

Q：既然哈特曼医生是个坏蛋，那么作为绑匪的莫特与哈特曼医生有什么关系？

A：莫特的身分也改变了多次，不过我们起初就准备把他设定为一个坏人。他粗俗、暴力、人品恶劣。莫特曾因非法持有大量枪械而被捕入狱，心理也不正常，还经常干一些狡猾的事情，并试图用卑劣的行径来弥补自己的自卑感。他简单地将人们划分为两种：他看不起的，可以任意欺凌的；他羡慕的，想要拼命巴结的。他能够被后一种人轻易控制，比如说哈特曼医生，是医生雇用莫特来做他的看门人和暴徒。总之，莫特是个有些可悲的角色，在很早的设定中，他经营着当地的加油站。

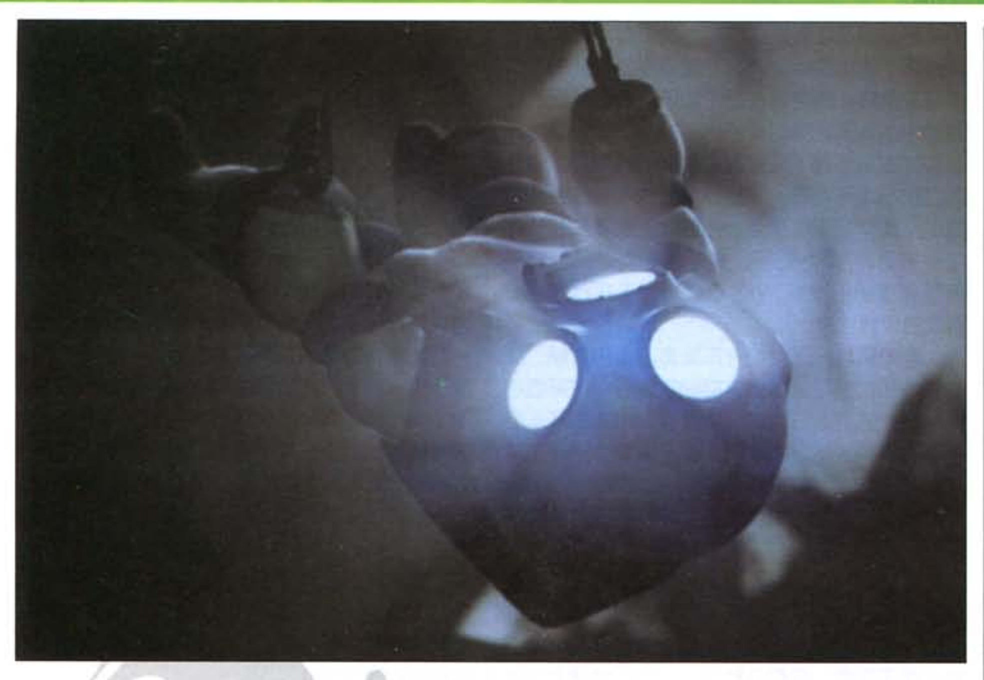
Q：游戏中的芭芭拉女士究竟是什么身分？她是最厉害的角色吗？

A：芭芭拉看上去像是一个普通的老太太，但实际上是个强势、冷漠、残忍的家伙，她并不是人类，真正的芭芭拉早在几十年前就溺水而死，我们所看到的芭芭拉其实是被一股黑暗力量控制









着的已经死去很久的人。她平时表现得如同人类一般就是为了利用芭芭拉的身分来做到一些黑暗力量本身无法做到的事情，她自私且毫无感情可言，为她配音的凯特（Kate Weiman）成功地表现出了这个角色带给人的恐惧。

Q：说起芭芭拉，不得不提到辛西亚，我个人感觉辛西亚与她是个完全对立的存在，这么说对吗？

A：你的感觉不错（笑）。辛西亚女士总是在怀里抱着一盏灯，单看她的言行举止很容易把她当成镇上的怪人。自从几十年前被黑暗力量意外地碰触到之后，她似乎就只会摆出一张恐惧而不安的表情，每天都重复着复杂的工作来确保自己的安全。她的做法虽然看起来很离谱，但她所感到的一切都不是错觉，那股真实存在的黑暗力量确实伤害到了她。辛西亚总能感觉到一些预兆，即使她本人无法知晓这么做是否真的有意义，但她还是会奋力去完成。艾伦很幸运，因为这位可敬的女士将光明之室保护得非常好。

Q：说完分别代表黑暗与光明的两位女士，下面该轮到汤玛士出场了，这个在游戏中经常给艾伦指引的人。

A：汤玛士在1970年第一个唤醒了黑暗力量，就是他的爱人芭芭拉溺死在巨釜湖的时候。他之前就已经感觉到这块地方有着什么不可思议的力量，并试图救回芭芭拉，但是却铸成大错——芭芭拉的重新苏醒并不代表她复活了，她只是个被黑暗力量控制的躯壳而已，那根本就不是她本人。经过一系列的心理斗争，汤玛士试着把芭芭拉送回到她原本属于的地方，他自己也做出了牺牲并留在了巨釜湖底。

几十年后的汤玛士依然还活着，不过他也已不再是普通的人类，游戏中他尽其所能地帮助艾伦，是《心灵杀手》故事情节的一位关键人物。在早期的设定中，他的形象被设定为“太空人”——经常在电视上出现的那些穿着过时的潜水服的人，看起来就想个宇航员。本来我们想在故事中对交代些关于他身分背景的内容的，但后来还是决定让他来扮演一个谜题般的角色比较合适。另外，你似乎忘记了两个人……

Q：安德森兄弟，这两个可爱的老人，我居然差点忘记他们，真是失误。







A：没关系，这两个有趣的老头确实有些疯狂得离谱，在游戏中想必各位都见识到了，这里我就稍微提及一下他们的过去好了。他们两个曾是当地的摇滚明星，乐队的名字叫“仙宫中的老上帝”（Old Gods of Asgard），直到后来黑暗的超自然力量侵蚀了他们的意志，导致他们的听力衰退、思想很过激，似乎对身边的任何人或事都不满甚至讨厌，还经常莫名其妙地喊叫。他们都经历了巨釜湖的一些恐怖的事情，黑暗力量在他们身上留下了创伤。

Q：回到游戏的最初阶段想想，史塔奇也算是个比较关键的人物了，毕竟原本是他要将钥匙交给艾伦的。

A：是这样的，史塔奇是当地加油站的主人，不过也做出租小木屋给游客的生意。他是个不错的家伙，只是很不幸地在罗丝上班的餐厅被黑暗力量袭击到了，成为了艾伦在游戏早期遇到的敌人。在很早的故事版本中，他的身分改变了数次，他曾经是巨釜湖山庄医院的看门人，为哈特曼医生工作，但最后改行去经营加油站了（笑），也就是说他与莫特调换了身分。

Q：既然提到罗丝了，就多告诉我们一些关于这个小姑娘的故事吧！

A：餐厅服务员的罗丝是艾伦的书迷，她经常向身边的人讲述有关艾伦和他的书的事情，是个单纯的女孩子。尽管她有着不堪回首的童年，但看书和电影总能让她开心起来。罗丝梦想着自己能够有着更好的人生，说得夸张点她甚至还有些爱上艾伦了，毕竟艾伦对他来说代表了荣誉和魅力。游戏中她的行为变得怪异之后，实在是很让人牵挂。

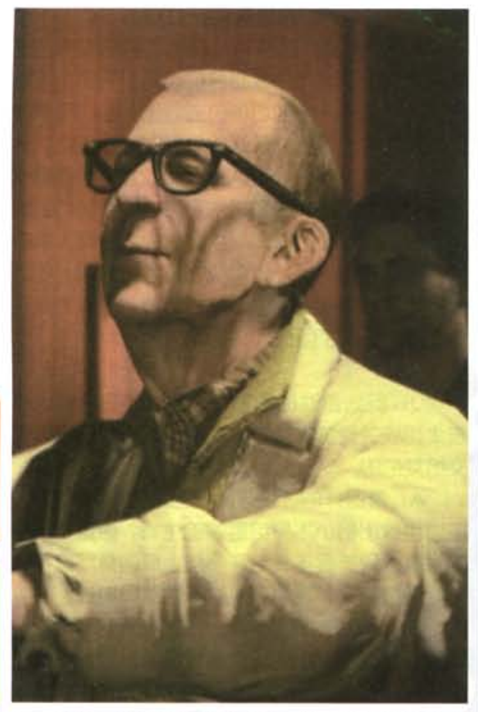


Q：洛斯提和罗丝的关系是？

A：呵呵，你觉察到了什么吗？洛斯提是亮瀑镇附近长老森林国家公园的管理人，他是个平凡的人——热爱树木，对钓鱼和打猎也感兴趣，闲暇的时候会喝上一杯咖啡。他实际上……是罗丝的男朋友，虽然他们的年龄相差有些大，不过两人好像都不在意这一点。洛斯提深爱着罗丝，对她既温柔又尊重，在罗丝的生命中没有第二个人这么对她。要硬说洛斯提有什么缺点的话，大概就是他实在是平淡得一点魅力也没有，他是个好人，但最后却没能有好的结局。

Q：原来如此，最后只剩下游戏中的电台主持人梅恩了，他在游戏中又扮演了怎样的角色呢？

A：梅恩是亮瀑镇当地电台的主持人，他年迈，有修养，是个专业的主持人，主持风格缓慢



而有条理。他的节目在夜间播出，总是陪伴着那些熬夜加班以及被失眠症状困扰着的人们。梅恩工作态度诚恳，他的述说在一定程度上代表了大众的声音，我们希望玩家在游戏的世界中听到他的声音就能感到一丝安心。为其配音的阿里森（R.J.Allison）就在电台做过相关工作，他的声音能给人温暖的感觉。

完善《心灵杀手》

Q：2006 年 9 月，在西班牙的巴塞罗那，《心灵杀手》曾经放出过一段游戏演示，给玩家们讲述一下当时的情景吧！

A：在 2005 年的 E3 展透漏了一些设定之后，我们开始有意地保持低调，并集中精力认真制作故事和角色，开发游戏。一年多之后，也就是 2006 年 9 月的西班牙巴塞罗那 X06 展上，《心灵杀手》以游戏演示的形式再次出现在了大家的视野中，并且依旧受到了支持者和媒体的热烈欢迎。

那段演示任务是这样的，艾伦必须在加油站拿他租下的小屋钥匙，之后就遇到了当地的汽车修理工莫特。即使是在这个阶段，我们就已经在游戏中加入了大段的艾伦内心独白，并把这当作是为玩家预告接下来会发生事情的线索，就像我们之前在《马克思 · 佩恩》游戏中所做的那样。艾伦从莫特那里拿到钥匙的时候，莫特说了一句奇怪的话：“要好好干，要知道你的行动能够改变某些事情的发展。”这句话有利于把观众拉进游戏的世界里来。

拿到钥匙后的艾伦开车准备回去小木屋，从他的内心独白可以看出，艾伦正在写一本新的小说，小说的主人公也是一个作家，作家正开车前往自己的小木屋，中途遇上了一个要求搭便车的人。巧合的是，艾伦也遇上了要求搭便车的人，艾伦决定带上他，“难道我的创作都变成现实了吗？”艾伦心想。

接下来的行程中，艾伦告诉这个搭便车的人有关于自己的新小说与现实中发生的事情是多么相似，不过在那个小说中，那个搭便车的人马上就会死于非命。仅仅几秒钟后，他们就遇上了状况，前面有一辆车出了车祸，一个伤者就躺在路中央，艾伦赶紧停车上前去查看伤者是否还有救，结果这时一辆十六轮的大卡车不知从哪里冲出来，直接装上了艾伦的车，那个搭便车的人真的被撞死了。再一次的，艾伦的小说变成了现实。

冷静下来的艾伦盯着路中央那具尸体，却意外地发现这个人跟自己长得极像，甚至连衣服都是一样的，之后艾伦的视线开始变得模糊，并最终失去了意识。等他醒过来，已经是晚上了，手上不知什么时候多出了一把手枪与一只手电筒，艾伦别无选择地只能徒步赶往小屋，这样就不得不穿过年久失修的吊桥，接着就首次遭遇到了阴影人的袭击。

这段演示取得了令人难以置信的成功，这让《心灵杀手》被认为是 X06 展上最为杰出的游戏。不过这段任务并没有在最终版本的游戏中保存下来，但其中的一些设定和场景倒是被运用到开场的噩梦章节中去了。展会结束后，我们回到芬兰继续故事主线的开发制作，并打造出了一些不错的初期任务。

X06 展之后的低调状态保持了相当长的一段时间，直到 2008 年 10 月之前，我们没有向外界展示任何的游戏截图，2009 年的 E3 展之前，再也没有放出游戏演示。这个阶段，很多支持者和媒体们都在猜测着到底发生了什么事情，其实就是那段时期，我们决定将业界的首个“建立在心理学层面上的惊悚悬疑动作游戏”打造出来，所以才专心开发，毕竟 2006 年至 2007 年我们公布的故事情节是没有强调这个概念的。

2007 年 9 月开始，所有的注意力都被集中到了故事情节上，两个线性的游戏流程也在那个时期被制作出来。之后我们就开始着手塑造游戏中一些比较有特色的场景，并希望每一个章节都能至少有一个，还得让场景中的每个细节都尽可能的发挥作用，这样才能在恰当的场合与时机发展故事情节，协助玩家掌握好游戏的节奏，因此每做出一个决定，就要花掉不少时间和精力去映证。

画面效果的表现力强化问题在这个时期也被考虑了进来，毕竟只有更好地烘托了游戏的气氛，玩家的感觉才会显得更真实。于是我们开始尝试把敌人身上的表现效果制作成烟雾，这种烟雾就像是保护他们抵御亮光的护盾一样，不过被光照射到它们就会分解。

这个方案成功应用后，我们随即增加了两种敌人的类型：第一个是大群的乌鸦；第二个是那些被黑暗力量控制的无生命物体，比如车、轮胎、房子之类的东西。虽然这些构想制作起来比较费时费力，但事实证明这个想法非常成功，有了给人留下深刻印象的敌人，我们的游戏看起来也就更棒了！2007 年底，游戏的主线故事完全进入了全力开发的阶段。



《心灵杀手》被删除的要素

Q：从开发游戏到游戏发售的阶段中，肯定有裁剪与删除某些要素的情况出现，玩家们希望多了解一下这方面的内容，毕竟这样才算是看到了游戏的全貌，能为我们着重讲解这些要素吗？

A：其实我一直就等着你说出这句话呢！这是我最想要告诉大家的部分。就像某个杰出的电影上映之前一样，我们不得不删除掉好多东西，从某种意义上来说，我们删减掉的全是优秀的创意和心血，它们之中有的甚至是整个的任务和章节，就是因为某些细节方面与最终的游戏剧情有些冲突，我们也只能忍痛割爱。就接这次的访谈把它们中比较有代表性的拿出来同大家分享吧！被删除掉的要素有小游戏，场景，也有任务。如果没有这些好点子来积累经验，就不可能有最终版本的《心灵杀手》诞生。



被删除的小游戏

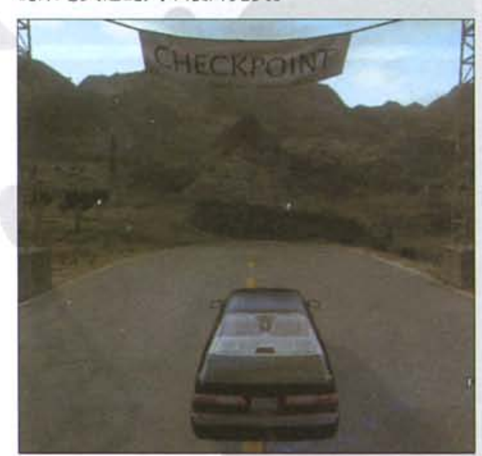
球迷宫（Ball Maze）

这个球迷宫的背景底盘就是亮瀑镇的区域地图，后来经过重新考虑，它没能入选，不过这项道具还是在游戏中的某处出现了，大家可以尝试去寻找一下。



赛车（The Race Track）

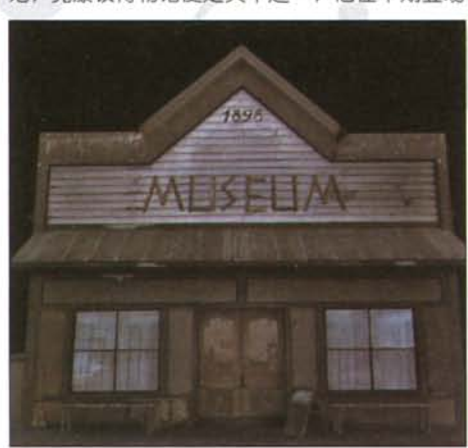
《心灵杀手》前期有许多开放性的设计，竟然开放的任务模式，小游戏肯定是必不可少的，于是赛车的游戏就应运而生，在这里玩家可以随时来与其他的汽车展开竞赛。



被删除的场景

博物馆（Museum）

随着游戏的进展，我们为亮瀑镇设计的很多完成度颇高的建筑物到后来都没能占到一席之地，亮瀑镇博物馆便是其中之一，他在早期登场过，原本是要起到记录亮瀑镇历史的作用的，最后它被长老森林国家公园和矿场取代了。



早期的小镇（Early Town Approach）

早期制作出来的小镇原貌同现在的亮瀑镇在各个方面都有着巨大的区别，从外貌到风格再到气氛，感觉就像两个不相干的城镇一般。



研究工厂（Particle Accelerator）

在前期的故事安排中，研究工厂有着重要的地位，是个相对重要的场景。最初的想法是把它制作成一个有着独立章节的战斗场景，工厂里充满了物理学的实验仪器。不过随着游戏剧情的发展，这个地方明显就与主线剧情开始格格不入了，毕竟这种场所的科幻小说气氛太重了，如果解释不当很容易留下让人捉摸不透的疑问，并且也不太符合《心灵杀手》的主题氛围，所以我们就把它给舍弃了。



锯木厂（Saw Mill）

2007 年我们制作出来的备选场景一直，在这个任务设定中，锯木厂是个 BOSS 战的场所，艾伦要在这和被变成暗黑俘虏的奈丁格探员战斗。不过后来因为剧情发展的缘故，小组并不准备让探员变成暗雷俘虏，于是这块区域就连同战斗章节一起给删减掉了，但锯木厂中的部分建筑物还是被我们放到了其他的地方。



梦境舞台（Dream Stage）

我们曾经设计了好几个只会在艾伦梦中出现的场景，比方说梦境舞台，这里看上去就像是简陋的剧场，纯粹是存在于艾伦幻想中的事物，但后来我们决定舍弃这些方案，取而代之的是大量艾伦的内心独白，对往事的追忆，配合着游戏中的一些电视节目，这样的表达效果显然比梦要好得多。游戏最终版的某个章节完美的再现了艾伦失踪那一个星期究竟都发生了什么，只要玩家能够多去看看镇上的电视，这部分的剧情很容易就能了解。（貌似有些跑题了……）



被删除的敌人

熊与狼（Bears and Wolves）

之前我们试图创造出一些狼和熊来扮演暗黑俘虏的角色，模型已经都做出来了，初步的想法也整合完毕，但后来却发现如果真的要把它们放到游戏中去，把它们的行为做得真实一定会分散小组的注意力，并且开发时间的不断减少也不允许我们这么做，最后只能放弃了。





被删除的章节

Q：刚才给大家介绍了被删除的场景和创意，现在该轮到大段的章节和任务了吧！

A：没错，下面我要介绍的章节和任务都是2006年年末至2008年初开发出来的，整段章节与整个任务的大手笔删除方式完全可以被命名为“删除场景的大集合”。我们之后曾经尝试过将能够利用的都拿出来修改一番再放回到最终版本的游戏中去，所以有的部分大家看起来会觉得很亲切熟悉，但能拯救的毕竟只有一小部分，剩下的那些在大家看来可能会觉得跟游戏出入很大，甚至没有一点关系。

剧本3（Scenario 3）

2006年10月至11月间，几种不同的夜间战斗剧本都在试验中，因为我们想了解几个比较重要的问题：首先是光影效果在技术限制的情况下会不会造成什么不太合适的情况；然后就是观察NPC的行动和AI在开阔的场景里是否都表现正常。我们使用了重新开发的安德森农场来做这个测试的场景。

任务以艾伦和他的一个朋友身处安德森农场为开场，夜幕降临，所有的灯突然熄灭，于是二人不得不去位于谷仓附近的发电机处检查故障的具体位置。艾伦的身上只有一个手电筒，而他的朋友则持有一把手枪，艾伦怀疑黑暗中似乎有什么东西在移动，不过他不敢肯定。

两人小心翼翼地往山下走，慢慢靠近谷仓，之后他们隐约听到黑暗中有几个人在窃窃私语，直到这声音变得越来越大，借着手电微弱的亮光，他们看到了好几个阴影人。艾伦赶紧用手电筒照向他们，敌人却已经飞快地闪进黑暗的庇护中。二人惊慌失措地跑向谷仓去启动发电机，等照明系统重新恢复的时候，那些阴影人也都消失不见了。

这个测试进行得十分成功，特别是周围的黑暗能够突出手电的微弱光线这一点，想法实在是妙，毕竟这种状态下无法清楚地看到敌人的位置和行动，而玩家要做的就是保持快速积极的移动，

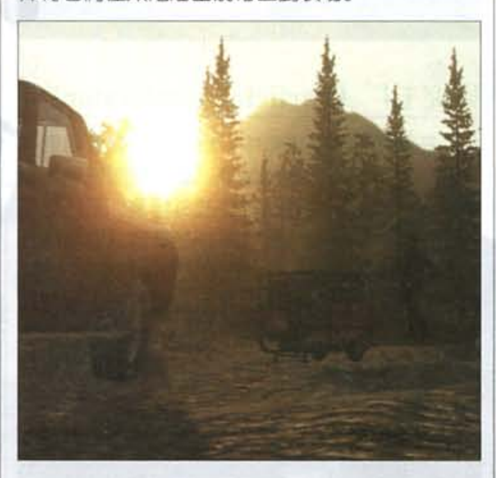




这个设定一直被保留到了游戏的最终版本里。同时，我们还发现艾伦与好友之间的配合也会让游戏显得有趣，于是就有了之后艾伦与莫特、巴瑞还有莎拉警长合作对抗暗黑俘虏的战斗。

剧本4（Scenario 4）

几乎是同一时间的2006年11月，有关非战斗以及驾驶场景的测试也在紧锣密鼓地进行着。白天的时候可以远离敌人，相对比较安全，这么做是为了给玩家一个调整状态的时间，以便更好地投入到夜晚与黑暗力量的战斗中去，于是就设定出了一段任务，让艾伦配合走路与驾驶，从一个场景到另一个场景，寻找可用的光源和发电机并将它们在太阳落山前带回到农场。



老房子（Bird Leg House）

2007年3月，我们制作了游戏第一集的初版，画面效果方面没有经过润色，连音效的渲染也没太在意，因为主要目的是观察流程安排与剧情表达是否过关。一开始，镜头扫过被阳光照耀着的山峰，穿过亮瀑镇和巨釜湖边，接着慢慢移到了一个位于火山口旁的小木屋，故事也由此开始。

艾伦刚刚起床，准备下楼去见爱丽丝，他迫不及待地想要把自己完成的第一本书的结局拿给爱丽丝看。这本书讲述的是一个悬疑惊悚故事：在艺术家工作室上班的守夜人，上夜班的时候遇到了一个神秘的女子，他们相爱了，接下来的日子里，守夜人开始怪梦不断，由于印象深刻，他清楚地将这些故事全都记录了下来，这些怪梦似乎都和那个神秘的女子有所关联。直到有一天，这个女子失踪了，没有留下任何的线索，她消失时发生的事情与守夜人的笔记完全吻合。

艾伦去跟屋外的经纪人巴瑞打了个招呼，并告诉后者自己要去老房子那里看看。沿着小路一直走，艾伦发现前方有一具已经开始腐烂的动物尸体，接着旁边的森林里传来了可怕的尖叫声，地面也晃动了起来，仿佛有什么巨大的物体再向这边靠近。

再一次，艾伦听到了尖叫，而且那分明是爱丽丝的声音，大地继续晃动，连巨石都从山上滚了下来。艾伦觉得森林里有怪物的呼吸声传来，同时爱丽丝还在一遍又一遍地呼唤着艾伦，就好像有什么人或者什么东西想要把她带走一般。

巴瑞也赶到了，他手里拿着一个金属的手提箱站在道路中央，箱子上面印着一个火炬形状的符号，同样的符号艾伦在爱丽丝的运动衫上也曾看到过。巴瑞毫无逻辑可言地说：“我能保护好你小艾！但是现在我得扮演英雄的角色去救你太太，还有你的包我也收拾好了。要记得你的家才是你自己的心所在的地方。”巴瑞在重复了最后一句话数次之后，打开手提箱，一道刺眼的光芒从中射出，强烈的冲击感使艾伦听到自己的心跳的声音，更可怕的是巴瑞钻进手提箱里不见了。这道光过后，远处的道路又出现了另一股奇怪的光芒，那里竟然出现了一名潜水员。

这个章节以艾伦跑回小屋去救爱丽丝而告终，整段流程清楚地反映出了我们许多有趣想法，这同时也证明，想要塑造这个新颖的游戏概念并不是遥不可及的空想，我们完全可以做得更好。





第二集（Episode 2）

老房子章节测试结束后，小组花了好几个星期的时间来打造第二集的试作版，直到2007年4月底，终于完成了，这次我们做出了一个线状的任务流程，而且能够使用多角色来分段进行游戏，章节的最后还有一场BOSS战。

测试版的第二集是《心灵杀手》游戏中惟一有机会操作艾伦之外角色的章节，因为当时我们想通过切换角色来让大家了解发生在同一时间的不同故事，从而使玩家从各个视角吃透游戏剧情。线性流程的采用充分展示出了我们想要像塑造电视剧一样来表现游戏的信心。

首先，可操作的角色是FBI探员奈丁格，他

正和同事费恩一起执行跟踪艾伦的任务，因为他们怀疑是艾伦谋害了自己的妻子。二人来到亮瀑镇之后，费恩的表现明显有些不对劲，不过这没有引起奈丁格的注意，他们继续尾随艾伦来到了位于小镇附近的木材厂。

到达目的地之后，费恩突然变成了阴影人，他还试着说服奈丁格也加入黑暗的一方，但遭到了拒绝并被后者杀死。毫无收获的情况下奈丁格返回小镇，却发现监视器显示艾伦又开始了移动，他加快速度想要在后者离开小镇之前将其截住。

这时玩家操纵的角色转变为身处亮瀑镇的艾伦，虽然亮瀑镇上应该还有少量住民，但街道已经空无一人，人们都在自己的家门前建起了栅栏来保护自己，毕竟很多镇上的人都已经被黑暗掳走，随着夜幕的降临，被带走的人还会增加。艾伦在镇上拼命寻找镇长比尔特莫（Biltmore）。

夜晚终于还是到来了，某种通道也随之被打开，阴影人们开始疯狂进攻，艾伦必须依靠仅有的武器——手电筒来找到那个通道的“入口”，这也是能找到关于爱丽丝线索的惟一办法。与此同时，小镇的警长已经变成了暗黑俘虏，艾伦决定紧随其后，因为他发现自己的手电筒居然能照出警长的脚印，就赶紧跟了上去。

可操作的角色回到正在小镇教堂的奈丁格探员这边，他还在寻找艾伦，并跟躲避在教堂的居民们说话，试图找到有关艾伦的线索。章节的最后，艾伦在港口和小镇警长展开了一场战斗，此时他不得不同时面对龙卷风与警长的攻击。





火车上的逃亡（Runaway Train）

2007 年 6 月至 8 月，我们投入了大量的时间在一个长度约为 20 分钟的线状流程任务上，当时这个任务的地位非常重要。但制作到后期发现



任务的架构造成游戏世界的时间无法得到很好的控制，这是个棘手的问题，毕竟对于悬疑惊悚游戏来说，时间的安排至关重要。

那个时候我们是朝着制作《心灵杀手》中“令人难以忘怀的场景”来打造这个任务的，关键就在那列火车身上，以矿场为始发点，艾伦必须与大批的敌人做近距离的周旋，为了躲避敌人的攻击，艾伦不得不在移动着的火车上奔跑，跳跃，一路前行到位于火车头的驾驶室，如果行动不及时，火车就会从前方的断桥处坠下深渊。若此任务能被采用的话，玩家一定会感受到战斗的激动人心。我个人就认为这是场令人叹为观止的任务。

坠机（Plane Crash）

一架起火的飞机迫降在附近的农场空地上，而艾伦恰巧就在附近目睹了这一幕。这是游戏开发阶段的另一个给人留下深刻印象的场景。

考虑到前方可能有伤者需要帮助，艾伦立刻往飞机迫降的地点跑去，但奇怪地是，驾驶室里压根就没有人，飞机的残骸周围也看不到人影。等艾伦意识到，天色已经在他接近飞机的瞬间暗了下来，一束亮光出现在远处的地平线，艾伦随即跟着光线调差了过去。在这个场景中，跟随亮光的导航慢慢前进，探查游戏世界的开阔的场景这一主题构思很棒，那架失事的飞机也出现了最终版本的游戏中，相信大家应该都有印象。

不明飞行物（UFO Scenario）



本章开始的时候艾伦在果园附近的一个小房子里，身旁躺着一具尸体，屋外突然传来刺眼的强光，艾伦走出房屋，发现是一个不明飞行物体在发光，在一种奇怪的声音从物体内传出后，它就慢慢地移走了，艾伦便开始追踪这束光线。不明物体穿过果园降落在了一片开阔的空地上，艾伦还没来得及走过去，一辆老旧的车突然上升到半空中，有个镇民惊慌失措地从艾伦身边逃走了，很显然他被眼前发生得状况吓得不轻。

艾伦试图靠近那束光，那辆车猛地落到地上，随即不明飞行物又开始移动，飞到了森林的上方，并且为艾伦照亮了前进的道路。走过一座桥，光线再次停止移动，这次是停在了湖边小屋的上方。令人难以置信的情景再度发生，小屋不知在何种魔力的作用下，开始颤抖，摇晃，拔地而起，迎



着光的方向往上升，被光线完全控制住，就连旁边的一些停车的车和小物体也开始被吸离地面，艾伦被此景吓得动弹不得。

不明飞行物继续移动，这次的目标似乎是码头，在它的神秘作用力下，被吸起的小屋还在上升，直到快要接触到光源的那一瞬间，光线又突然消失，所有的物体都重重地摔到地上，不明飞行物也以迅雷不及掩耳之势飞走了。这个点子真的很酷，它同时也为我们解决了该如何引导玩家寻找道路的问题。



森林大火（The Frying Pan）

2008年初期，这个章节用去了我们几个月的时间，之前小组就有成员提出过想要在游戏里引起一场森林大火的建议，经过讨论，成员们都对这个想法持有很高的热情，所以森林大火章节的诞生也就顺理成章了。这章的流程中艾伦的遭遇，故事情节与游戏最终版几乎就没有一样的地方。

萨拉打电话给艾伦叫他赶紧醒过来，此时的萨拉身分还不是小镇警长。等艾伦完全清醒，发现自己躺在一条公路上，旁边还有一辆破损严重的车，周围被火焰燃烧着的树枝在噼里啪啦作响，奇怪的轰隆声不知正从何处传来。

莎拉在电话里告诉艾伦，一场突如其来的地震引起了大规模的森林大火并迅速蔓延开来，艾伦处境十分危险。她目前身处山顶高处的平台，会马上放缆车下去帮助艾伦脱离险境。艾伦明白自己应该赶紧去到萨拉所在的地方，但是大部分区域与公路都被火焰给封住了，惟一可以行走的通路就是悬崖间的那条狭窄小道。

萨拉催促艾伦抓紧时间，后者这才跌跌撞撞地离开汽车，随后那辆燃烧着的车就爆炸了。艾伦一步一个踉跄地行走着，余震让整个大地开始摇晃。顺便说一下，那个时候我们在游戏中将地震以及大地的摇晃表现得相当多。

艾伦走上悬崖边的小路，一些巨石因为余震的原因从高处落下，正好挡住了退路，只能继续走下去。离开悬崖处，艾伦发现自己完全被大火包围了，四处都是燃烧着的房屋，道路全被堵死，只能冒险穿过几座燃烧着的小木屋。短暂地思考



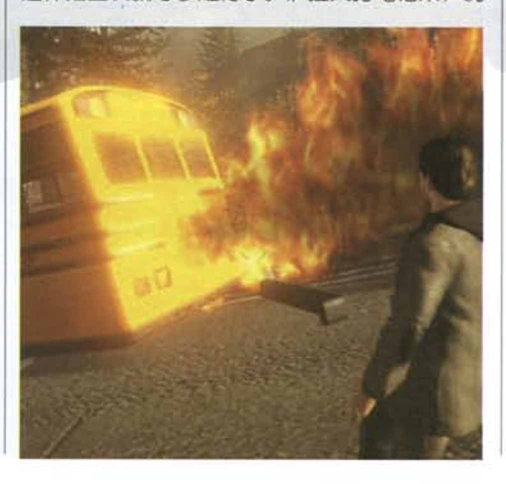
过后，艾伦跑进了一栋着火的屋子的二楼。

艾伦才刚刚进去，几个装有易燃物的汽油罐就爆炸了，整个屋子里全是烟，到处都是火，屋子眼看就要塌了，情急之下，艾伦闭上双眼，拼命地撞毁了一堵墙并冲出屋子，双脚刚落到公路上还没站稳，萨拉的电话就打过来了，她在电话那头没命地喊叫让艾伦快离开公路。艾伦赶紧抬头，发现一辆黄色的校车朝他冲来，躲避已经来不及了，不过还好艾伦够幸运，校车撞上艾伦身旁的铁制栏杆而不是他。

勉强逃过一劫的艾伦继续前行，萨拉说缆车已经放下去了，只是周围好像出现了一些不明身分的人，大概是敌人，所以艾伦必须抓紧时间。沿着路一直走，前方有一座小桥，此时大地又发生了晃动，这导致了油罐的爆炸，爆炸的气浪把艾伦抛出去好远，等他爬起来时发现桥已经被毁了，只能再想别的办法。

艾伦跳到断桥的右边一侧，看到前方的路被堆积起来的汽车堵死了，正在考虑不知如何是好的时候，几名似乎埋伏已久的敌人超他扑来。艾伦赶紧拿起手枪同他们战斗，成功击退敌人之后接到萨拉电话，更多的敌人朝这边过来了，艾伦不得不想点办法。很快，艾伦找到了一架能够使用的推土机，并用之推开了挡路的汽车。

艾伦的原计划是开着推土机去找萨拉，但余震不幸地再次发生，弄倒了不少燃烧着的树木，这样推土机就寸步难行了。萨拉又打电话来，说





往艾伦那个地方去的敌人更多了。

扔下推土机的艾伦开始拼命往目的地跑，他几乎已经可以看到缆车室就在前方。翻越了大量着火的栅栏，忍受了热浪的侵袭，逃出了暗黑俘虏的包围圈之后，精疲力尽的艾伦来到缆车室，却发现所有的门都被锁上了，他只得爬上维修平台，登上屋顶。

缆车很不幸地停在建筑物的二层不动了，要上去只能乘电梯，萨拉说一定是余震频繁地摇晃让电路的某个地方出现了故障，艾伦只能赶紧修理，中途还被好几个暗黑俘虏袭击，不过还在还是安全的翻进了缆车，并开始向山顶移动。

缆车快到山顶的时候，戏剧性的一幕再度发生，大地开始剧烈摇晃，连山顶的平台都开始发出咯吱咯吱的声音，这对运行中缆车的影响无疑是加倍的。在缆车掉下去之前，艾伦奋力跳向了平台，成功回到地面上。太阳快要落山了，暗黑俘虏们也越来越靠近，并最终包围了艾伦，本章的故事也以这个场景结束。森林大火原本是个很不错的章节，不过事实证明它与故事主线相去甚远，要想让其登场也只能寄希望于续作了吧！

灯塔（Level 7：The Lighthouse）

这个章节本该是游戏中的某一集，而且看名字就知道，这个章节的故事与流程都是围绕着灯塔展开的。这一章的主要灵感来自于阿尔弗莱德老师的著作《鸟》。章节的几个关键词分别是灯塔、鸟、光线、合作、巴瑞，这个章节充分展示了巴瑞幽默搞笑同伴身分的存在，这无疑使得游戏更

有电视剧的色彩。

艾伦与巴瑞乘坐水上飞机到达细雨湾（Rain Cove）去调查另一间小屋，谁知刚抵达码头附近他们的飞行员就变成了暗黑俘虏并试图攻击二人，巴瑞赶紧跳上逃生用的小划艇，不过艾伦还没来得及上去，小艇就被水流带走了。划艇越漂越远，巴瑞虽然焦急但一点办法也没有，艾伦则是尽其所能地在岸上追赶。

艾伦沿着海岸边的岩石跑，越过了重重障碍，经过一艘失事的废弃渔船，还遭到了鸟群的袭击，终于成功救出了巴瑞，并与其一道前往灯塔。

一路上，与暗黑俘虏的战斗不断，二人沿途打开发电机制造光源来保护自己，费尽周折到达了灯塔，却发现灯泡坏了。艾伦开始动手休理，而巴瑞则站在一旁大声地念着注意事项和操作步骤，成功找到了关键钥匙与一些配件之后，就要利用灯塔的灯光与鸟群来一场决斗。

这个章节被删掉的时候，小组的成员们都很难过，不过这也是没有办法的事情，我们的精力与时间有限，只能牺牲掉这一章来保证其他章节的素质。"以后的章节中它一定会回归的。"大家都这么安慰自己。

午夜的树林
(Midnight in Bird Leg Grove)

这一章很多地方都像游戏最终版本里的第二集，也就是艾伦赶去与绑匪莫特见面的那一段。开始时，艾伦和巴瑞正待在长老森林国家公园的







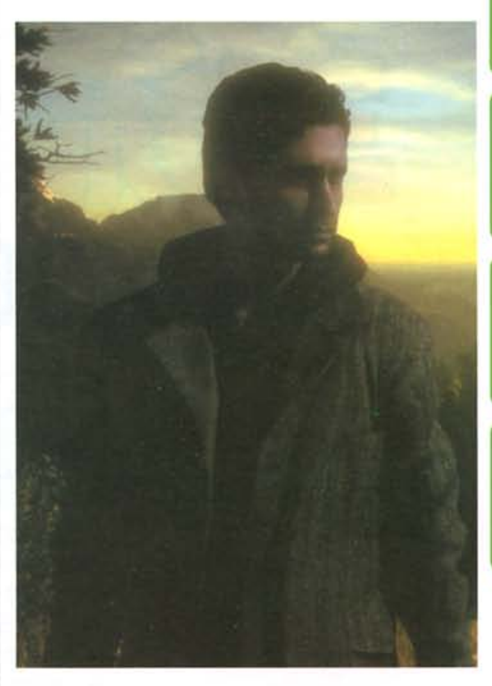
小木屋里，巴瑞一边盯着窗外潜藏着的某些恐怖阴影，嘴里一边说着大段不好笑的笑话，之后艾伦决定离开，因为他收到了一张未署名的留言条，此人声称自己手里有艾伦的原稿。

沿着小路一直走，艾伦开始感到不适，他停下脚步，发现周围的事物都在慢慢移动，于是便开始怀疑自己是否在做梦。等艾伦意识过来，自己已经与芭芭拉面对面地站在一束光柱之下，她说了好些个名词：暗黑俘虏、黑暗力量、奇迹、启程，并将一张原稿放在了树桩上。之后这束光开始闪烁，芭芭拉也消失了，艾伦感到一阵剧痛并难受地抱住脑袋。接着艾伦继续往前走，来到了长老森林国家公园的游客接待中心，并听到了管理员的求救声。

此时的接待中心已经被严重破坏，管理员浑身是血的坐在地上，身体已被倒下的支柱穿刺，他请求艾伦去重新恢复照明并把办公室的钥匙带给他，艾伦全部照做了，可是回到管理中心大厅的时候，管理员已经不见了。

艾伦决定继续完成自己要做的事情，并来到了一个被挖空的巨大树桩前，他听到了树枝被踩断的声音并看到一个阴影，很明显，自己被跟踪了。一股亮光出现，那是芭芭拉，她说："利用亮光你能够对他们造成伤害。"艾伦拿起身边的另一张原稿开始阅读，变成暗黑俘虏的管理员也在这个时候向他展开攻击。管理员说是艾伦的写作带来了黑暗。这个章节对于我们接下来每一集的故事构建都起到了至关重要的作用，而且这个时期的芭芭拉形象还没有那么黑暗。







Q：感谢你向玩家讲述了这么多生动有趣的内容，谢谢你的配合！

A：应该由我来说谢谢才是，如果不是你们的访谈，我们的这些努力恐怕就没有多少人知道了。另外，也要感谢各位玩家，《心灵杀手》因为有你们的支持与喜爱而杰出，Remedy小组一定会在今后的日子里加倍努力，打造出更好的游戏来回报玩家。

X360在日本发售后，业界曾经热炒"重新投放"这个新概念，指的是X360在日本初期表现太差，微软准备集结一批大作，将X360的形象重新包装之后，在日本市场上"重新投放"，也就是相当于再首发一次。但是微软最终放弃了日本市场的重新投放计划，没有新硬件和新的发展方向，"重新投放"就无从谈起。

2010年6月之后，X360迎来了一个界限分明的新起点。如果按照微软最早的主机周期规划，今年E3展本该是新一代Xbox公布之时，但微软用黑色新款X360与Kinect取代了新主机，为X360创造了一个新的开始。这是X360全球范围的一次真正的"重新投放"，无论是硬件、市场定位还是微软游戏部门本身的领导班子和开发团队都发生了激烈的变革。而这样的变革碰巧是发生在X360公开的5年之后。微软游戏部门发生的大变革正是为了新的5年做准备。就像多位微软高层数次强调的一样，Kinect加上X360就等同于下一代Xbox，惟一的区别是，所有X360用户只要花150美元就可以进入Xbox的新世代，不需要像过去那样再花300或者400美元购买一部新主机。玩家在X360身上所花的钱可以得到更持久的娱乐享受以及全身体感时代的全新体验。


文 藤曦 美编 一刀



主流时代的起点

X360的二次轮回

硬件篇 HARDWARE

Part.1 黑金刚的逆袭

当年微软请Jonathan Hayes为X360设计外形时，提出的要求是要做出像索尼或苹果一样的时尚工业设计。Hayes不负所托，在微软的硬件产品中，X360硬件设计水准可以说是首屈一指。不过为了这个漂亮的外形，微软也牺牲了许多，过于紧凑的内部构造也是X360散热空间不足以至于出现三红的原因之一。机能与PS3基本相当的X360，不仅比PS3早一年发售，而且体积还要小得多，这么小的一个壳子里装着威力如此强大的怪兽，难免会有些不堪重负，以至于质量风波层出不穷。

经过重新设计的X360抛弃了过去那很有日本味的柔弱曲线，整体线条更显得硬朗——正如它的内部构造。在尺寸上，虽然采用了新工艺的新款X360比老版没有小多少，但是在设计上从注重美观转为注重实用性，为风扇和散热片留出更大的空间，机身侧面与顶部无处不在的散热口虽然有些有碍观瞻，但是消除了老版X360散热不足导致的种种隐患。与柔弱的老版X360相比，新款X360就像个黑金刚，外观上就给人以皮实耐用的感觉——就像过去的Xbox一样。同时它的外形也不失时尚感。

过去X360采用白色流线型设计，在很大程度上是因为考虑到日本玩家的审美口味，而新款X360恢复更受西方玩家青睐的黑色设计，从某个侧面表明微软不再执着于扶不起的日本市场，专注于为最广泛的用户群服务。同时微软也希望通过主机的新面貌，为X360塑造新形象。欧美多数


▲新型X360的散热片在主板中占了相当大的面积。

媒体对新款X360的设计非常满意，认为其中借鉴了一些豪华车的设计元素，可用“高雅”来形容其设计风格。

新款X360最令人失望的地方可能是售价。超薄PS3公布时，降低100美元的售价令人大喜过望，并且成为PS3在2009年秋冬时期表现出色的主要原因。而新款X360的售价却与其公布之前的精英版相同，对玩家来说，无非是增加了130GB的硬盘，实惠程度显然不及100美元实打实的降价。但是在主机定价方面，微软可能还藏了一张王牌——新款的Arcade版X360。

微软已经在非正式场合确认了新款Arcade版X360的存在，售价也基本上可以确定与老版一样只要200美元。最大的疑问是这款Arcade版是否有内置硬盘——而这一点将决定哪个版本是首要机型。由于新款X360已经取消记忆卡插槽，微软有意淡化记忆卡这种古老装置的作用，因此新款Arcade版X360内置硬盘并不是没有可能。如果200美元就能买到带硬盘的新版X360，其价格诱惑力不言而喻，对于那些不玩游戏的消费者也会有很大的吸引力，这正符合微软在未来5年里以主流市场为重点的市场定位。另外，目前公布的新版X360的Kinect套装定价为400美元，是一个很难在主流市场进行推广的价位，而如果推出一个各方面功能完整无缺的300美元Arcade版Kinect套装，其前景将另当别论。



▲机身侧面的散热口有些破坏美观，不过有效解决了散热问题。



Part.2 操作界面进化元年

与新款X360相比，Kinect的售价更令人担忧。自从各大零售商乃至微软官方网络商城确认其定价为150美元之后，多数业界人士都认为价格太高。微软的定价依据是《摇滚乐队》等音乐游戏的音乐控制器同捆套装价格都在150美元以上，依然销售了数百万套，而Kinect的用途要广泛得多，技术含量也更高，150美元的价格合情合理。而且根据知情人士透露，Kinect本身的生产成本都达到了150美元，以成本价销售，微软已经要承担一部分亏损。由此说来，150美元的售价已经是十分便宜了。不过如果从市场需求的角度来说，会发现这是一个错误的逻辑。

根据历史经验，控制器等周边产品一旦售价超过100美元，就很难为市场所接受。《摇滚乐队》的乐器周边虽然有100多万套的销量，但是只火了一年多就卖不动了。而且100多万套的销量对于一个试图成为标准控制器的产品来说无疑是太低了。另外，微软开发Kinect的目标，是为了与Wii抢夺主流市场，面对的是那些对价格十分敏感的休闲用户。微软希望借助Kinect卖出更多的X360，而即使是Arcade套装，也比Wii贵100美元。当然从性价比来说，微软的Kinect主机套装会比Wii高很多，只是不经常玩游戏的主流人群对性能并没有太高的追求，不一定会为了高清化的体感游戏多掏100美元。

X360与Kinect的组合能否击败Wii，价格是关键。值得庆幸的是，150美元并非Kinect的最终定价，在业界对该价位表现出广泛的失望情绪后，微软方面多次强调150美元只是暂定价格，售价会有下调的可能。而且150美元的生产成本毕竟只是传闻，真实性不得而知。微软曾通过将Kinect影像运算任务转移到X360主机内部的方式取消了Kinect的几块重要芯片，成功降低了成本。此外，根据之前一些硬件产品评估机构的估价，X360早已实现硬件销售的盈亏平衡，而新型X360采用45纳米工艺生产，省去了不少零部件，虽然也增加了WiFi和硬盘空间，但总成本应该还会更低，以Kinect与主机同捆的方式销售，至少可以达到硬件不亏本的水平。买一个Kinect就可以同时4人玩也大大降低了玩家的硬件投入，而无论是Wii还是PS3，想要4人同乐，都要额外再买三个手柄。体感游戏面向的是家庭用户，多人同乐至关重要，如果将购买多副手柄的钱全都算上，Arcade版X360的Kinect套装将会比Wii更便宜（MotionPlus+遥控器+双截棍手柄售价为70美元）。

Kinect掌握主动的杀手锏是其独特的游戏体验。PS3 Move由于其本身的硬件特点所限，难以提供与Wii相比焕然一新的游戏体验。而Kinect在今年E3展中提供的试玩DEMO表现也不是很理想，不过微软表示其中很大一部分原因是很多DEMO完成度还不够高，在调整优化之后将会大大降低延迟现象。而且值得注意的是，作为Kinect新概念游戏主要研发者的Lionhead并未在E3展中公布他们的体感游戏，最受关注的《Milo & Kate》仍在锐意开发中。虽然Kinect在本届E3中展出的游戏也没有完全打破Wii的体感类型，不过Kinect无拘无束的特点意味着有很大的创意发挥空间，比如《Milo & Kate》演示中神奇的智能语音识别系统、将实物即时扫描到游戏中作为道具使用（比如画一张纸递给游戏中的人物），以及表情识别、在网游中与好友体感互动等等。根据Wii的经验，即使存在感应精度不足、动作延迟等现象，只要提供的游戏体验足够新奇，就会让玩家趋之若鹜。类似于《Milo & Kate》那种火星技术般的游戏互动，就算实际效果并不像人们想像的那么理想，仍然会吸引无数好奇的玩家争相体验。Wii给整个业界最大的启示是：技术可以不成熟，但创意一定要足够新奇，能带给玩家从未有过的神奇体验，就等于成功了一半。

以主流化为目标的产品，另外一个必要条件是要有强势的商业推广。Kinect不仅是X360的新一代控制器，也将成为整个微软集团重点力推的泛用型人机交互界面，将会应用于Windows、电视机和各种家庭数码产品。微软CEO史蒂夫·鲍尔默在今年4月份的一次高层会议中说：“Natal是我们今年最为兴奋的游戏项目。这是一种泛用型技术，我们很快就会看到它进入我们生活的方方面面。”这就是微软将会向Kinect投入海量资源助其成为标准操作界面的宣言，正如鲍尔默在1月份给全球最大博客网站Huffington Post写的一篇专栏稿中所称：“未来我们将回首2010年，将其视为操作界面的进化元年，计算机科学家们所说的‘自然用户界面’（NUI）时代即将到来。”



软件篇 SOFTWARE

Part.1 第一方的改革

今年5月下旬，J Allard和Robbie Bach宣布退休后，《华尔街日报》报道，微软娱乐设备部的人事变动不仅仅是两位最高层下台，整个部门的管理层都会进行重组。互动娱乐部副总裁Don Mattrick的上位，标志着X360事业在娱乐设备部中的地位再次提高。同时负责开发第一方游戏的微软游戏工作室（MGS）也正在进行全面改革，自从Phil Spencer取代了Shane Kim成为微软娱乐游戏工作室的副总裁，在其经营方向上进行了改变。过去Shane Kim掌管MGS的时代，微软主要通过出资向第三方收买游戏独占权的方式为X360创造软件阵容优势，这虽然使得X360初期就拥有了大量的独占游戏，从而在高清主机之战中胜出。但是该战略的后遗症是当初由于收买第三方的花费太多（据传仅为了实现《横行霸道IV》的跨平台与独占资料片，微软就支付了7500万美元），以至于在第一方游戏上的投入相对减少，X360的第一方游戏阵容相当薄弱，就算是《光环》这样的超大作，也因为Bungie的离去而出现危机。至于第三方独占游戏系列更是有全面脱离掌控的危险，比如由微软代理发行的"《战争机器》系列"只与Epic Games签署了一二两作的独占合同，最近风传《战争机器3》有可能跨平台。BioWare被EA收购后，"《质量效应》系列"随时都有跨平台的可能。而Valve的"《求生之路》系列"是X360上最畅销的第三方独占游戏系列，但是该系列的发行商是EA，而且Valve创始人Gabe Newell在今年E3展中表明了强力支持PS3的姿态……可以说，微软让索尼饱受了被第三方众叛亲离之苦后，自己也有可能尝到背叛的滋味。对于第三方来说，"独占"这个词已经失去了存在的意义，微软也意识到第三方终究靠不住，凡事还得靠自己的道理。

微软游戏工作室正在进行一场全面强化自身开发实力的深度改革，与过去以收购实力派游戏工作室为主的发展方式不同，这次MGS采取了自我扩张的战略，在业界招贤纳士，建立自己的王牌开发团队，同时MGS旗下的Rare、Lionhead等工作室也在扩招。过去几次微软的收购经历都不是很顺利，Bungie、Ensemble、FASA等赫赫有名的开发商最后都因为与微软的企业文化无法融合而离去或被关闭。自己建立起明星团队，可以形成自己的企业文化，增强自身实力并保持稳定性。从2009年初开始，微软官网就不断有新的游戏职位招聘公告发布，目的是为其新成立的Kinect游戏开发部门和负责《光环》的343 Industries招兵买马。

MGS今后重点开发两种类型的游戏，一种是《光环》、《神鬼寓言》、《极限竞速》等销量可达200万以上的顶级传统大作，还有一种是Kinect的休闲游戏，以《Wii Sports》、《Wiifit》等销量过千万的大众普及型游戏为目标。这种产品分布实际上与任天堂有些相似，前者可以巩固其核心用户群，后者可以开拓新客户群，简而言之，就是使更多的第一方游戏充分发挥促进硬件普及的目的。



■微软游戏工作室新一任副总裁Phil Spencer

Part.2 第一方传统大作计划

光环 致远星 Halo Reach

发售日	2010年9月14日
预计销量	900～1100万

当发行商充满信心地喊出"本作将成为年度最畅销游戏"之类口号时，通常就意味着已经通过市场调查和零售商的反应预测到强势的市场前景，即使没能摘得年度第一的桂冠，应该也会相差无几。任天堂说《马里奥赛车Wii》销量将超越《GTAIV》，结果就真的以超过2200万套的销量完胜《GTAIV》。Activision说《现代战争2》将成为有史以来最畅销的游戏，结果就以超过13亿美元的销售额实现其雄伟目标。如今微软领先于其他发行商，提出了"《光环 致远星》将成为今年的最畅销游戏"。要知道今年底将会有《GT赛车5》、《使命召唤 黑暗行动》、《Wii Party》等超大作上市，如果没有千万以上的销量实力，微软应该不会贸然夸下海口。英国权威游戏业界网站GI.biz组织多名业界专家进行预测分析得出的结果也是《光环 致远星》将成为今年的销量冠军。



《光环》三部曲的销量步步推高，而作为Bungie的《光环》绝响，《光环 致远星》是系列玩家绝对不能错过的游戏，同时它也代表了一个新的开始。《光环3》的销量已经突破千万，《光环 致远星》最终累计销量突破这一数字绝非奢望。

战争机器3 Gears of War 3

发售日	2010年4月5日
预计销量	550～650万

索尼经常会在春季期间组织强大的大作攻势，趁着微软年末商战期间大作耗尽而产生的真空期，在销售势头颇旺的春季实施反扑。今年春季索尼就通过《战神III》等大作获得了主动。2011年春季，微软将会杜绝PS3翻身的可能，《光环》之外的另一个最大法宝被留给了2011春季商战——那就是《战争机器III》。

《战争机器》的玩家群相当稳定，前两作销量分别为600万和575万，《战争机器3》的销量应该也相差不大。在游戏品质方面，本作有望树立动作射击游戏的新标准。作为首款使用改良版"虚幻引擎3.5"开发的游戏，《战争机器3》以超过X360极限性能为目标，战争的史诗感与场景的多样性都大幅进化，剧情方面也会更有深度。在今年E3展期间，展会还没结束，微软就已经在《战争机器3》展位的模型上贴满了各大媒体评选出来的各种"E3最佳"奖项标识，可见本作的实力。



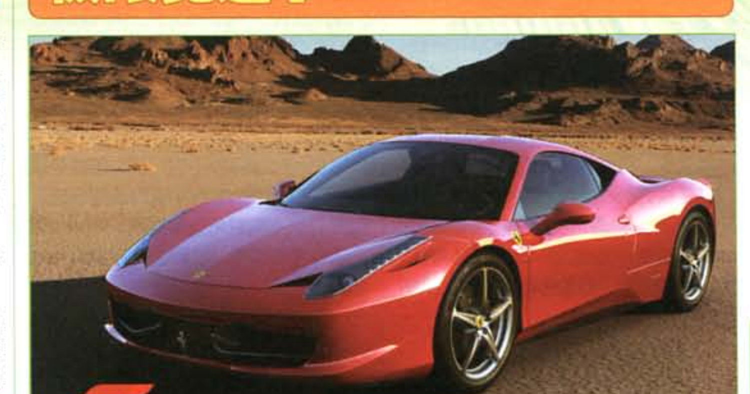


神鬼寓言III Fable III

发售日	2010年10月26日
预计销量	350～400万

《神鬼寓言II》是X360上销量最高的RPG，虽说其中有部分销量是来自主机同捆套装，不过X360最具标志性的RPG品牌仍是非它莫属。《神鬼寓言III》定在《光环 致远星》的一个月后发售，可以承接其创造的声势。在游戏系统方面，《神鬼寓言III》已经脱离了传统的RPG范畴，可以说是一款动作冒险游戏。制作人彼得·莫利纽在今年3月的游戏开发者大会中表示，本作的游戏系统是为了照顾更多新手与休闲玩家而设计的，将会更容易上手和理解。莫利纽希望口味更加主流化的本作销量能超过500万套。Lionhead工作室是Kinect游戏的主力开发商，所以在《神鬼寓言》公布初期，莫利纽就提出了支持Kinect的构想，不过后来又表示不会有体感操作，直到今年E3展，仍然没有得出关于《神鬼寓言III》是否支持Kinect的确切说法。《神鬼寓言》是一个面向核心玩家的游戏系列，Lionhead担忧采用体感操作会招致核心玩家的反感，但是该作同时希望吸引更多休闲玩家，所以又想着要增加一些体感功能。如果Lionhead能将研发中的《Milo & Kate》的部分技术应用于《神鬼寓言III》，它或许会成为有史以来最神奇的RPG。

极限竞速4 Forza Motorsport 4



发售日	2011年内

今年《GT赛车5》是PS3年末商战期间的主打大作，微软没有赛车游戏可与之抗衡，唯有任其独霸今年的赛车游戏市场。但在明年，微软希望为主流人群开发的《极限竞速4》能够获得与《GT赛车》同等的地位。

《极限竞速4》是第一款围绕体感操作的专业拟真型赛车游戏，通过最简单的方向盘操作模拟进行驾驶，简单又直观，可以让任何从没玩过游戏的人随时玩上两圈。而追求专业精确操作的玩家可以选择传统的操作模式。这种兼顾两种玩家群的游戏设计原则恰如X360的未来战略。

Part.3 第一方体感大计

E3 2010之后，业界对Kinect的前景十分担忧。英国多家零售商表示由于售价太高，目前Kinect的预订情况很差。著名市调公司DFC Intelligence认为，微软以Kinect吸引休闲玩家的可行性值得怀疑，因为过去十年来微软从来没有真正吸引过休闲玩家。DFC向投资者发布的报告中说：“不幸的是，根据我们看到的情况，我们认为微软将很难在其核心用户群的基础上进行扩张。”

业界存在失望情绪的主要原因是去年E3展期间Kinect的概念性展出给人们设定的期望值太高，当动作感应延迟、售价以及Kinect只能同时识别两名玩家等传闻出现后，期望变成了失望。不过对于这种探索新领域的产品，所谓的专家分析不一定可信，正如Wii发售之前，多数市调与分析机构都是一边倒的认为PS3将获胜，Wii将排名第三。专家预测屡屡失准的原因是：新概念的产品不能以过去的经验与数据进行推算，Kinect是以不关注游戏业的家庭用户为目标，在产品发售并成为社会现象之前，他们可能连Kinect的名字都没听过，预订量低实属正常。

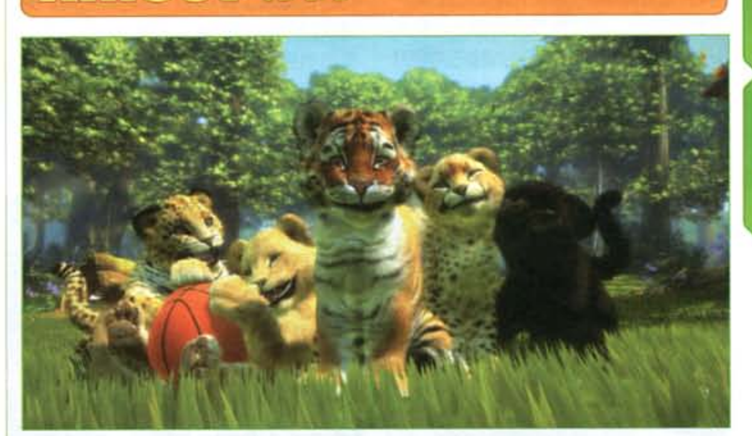
Kinect能否撬动市场，关键是第一方游戏能否引导市场潮流。几乎可以确定的是，Kinect将会像Move和Wii一样，采取软硬件同捆销售的方式，挑选一款最能表现Kinect独有游戏体验的同捆游戏将大大提高胜算。

舞蹈中心 创造新潮流的潜力之作

要给玩家带来Wii不可能实现的游戏体验，必须强调腿部的动作感应。正如著名业界分析家Michael Pachter预测的一样，十几年前风靡一时的跳舞游戏热将会风云再起。在众多的跳舞游戏中，微软联合Harmonix开发的《舞蹈中心》有望成为体感时代的《DDR》。作为《吉他英雄》和《摇滚乐队》两大音乐游戏系列的缔造者，Harmonix的游戏质量玩家大可放心。《舞蹈中心》也许可以重振音乐游戏，使跳舞游戏取代吉他游戏成为主流，并成为Kinect的标志性游戏之一。



Kinect动物 微软的“任天虎”



宠物是引诱女性与儿童“冲动购买”的永远法宝，《任天狗》的销量就超过了2300万套。《Kinect动物》就是微软自己的“任天虎”，蹦蹦跳跳的小老虎已经被不少媒体评为E3 2010“最可爱的角色”。为了引爆小玩家之间的口耳相传效应，该作还会采用与集换卡结合的方式，将卡片上的图案拍摄到游戏中，就会获得隐藏内容。通过举办特殊活动赠送珍贵卡片，以及小玩家之间的卡片交换，有望实现当年《口袋妖怪》、《游戏王》等游戏的口耳相传效应，潜力不容小觑。

Kinect体育 Rare的体感处女作

虽然我们并不愿意看到这样的情况出现，但是微软最后可能还是无法免俗地以体育游戏合集作为Kinect的同捆游戏。微软一直希望Rare为他们吸引更多休闲玩家，而他们开发的首款Kinect游戏就是模仿《Wii Sports》的《Kinect体育》。Rare的通讯技术部门主管Nick Burton表示，虽然目前《Kinect体育》的演示存在延迟，但是任何刚开发出来的游戏都会出现这种状况，未来通过不断修正改善，"可以保证不会有延迟问题，或者至少是让你在玩的时候根本感觉不到。"

《Kinect体育》中的足球、田径等项目都可以做到Wii不可能实现的玩法，但是仍然不能避免效颦嫌疑，Kinect需要的是全新创意，已经迷失自我的Rare仍需努力。



Kinect大冒险 尽情跳跃

《Wii Fit》虽然使Wii实现了一定程度的腿部运动模拟，但是却无法实现重要的腿部动作——跳跃，除非你想把恼人的平衡板一脚踩碎。《Kinect大冒险》的存在简直就是为了讥讽平衡板的不足，它的游戏特点就是让你不停跳跃。不过E3展的DEMO存在会严重影响游戏性的操作延迟现象，在跳跃、躲闪时经常会因为延迟而致使碰到障碍物，希望这只是由于游戏本身尚未进行除错优化而非硬件原因。



星球大战Kinect 最酷的Kinect游戏

在微软的Kinect发布会中，获得最多喝彩的就是尚未公布正式名称的Kinect版《星球大战》。微软与LucasArts合作，为全世界带来了美国国民级娱乐品牌的体感化。这种介于传统和休闲之间的游戏加上《星球大战》的巨大号召力，可以吸引较少玩游戏的人们体验Kinect，并且告诉人们Kinect拥有的不仅是迷你游戏合集。



Part.4 第三方的强援

E3 2010的新闻发布会中，SCEA总裁Jack Tretton骄傲地说："我最喜欢的一个新单词是'独占'！"索尼过去被微软欺负得毫无还手之力，今年好不容易从第三方那里夺来一些独占内容，不过都是一些对大局产生不了影响的小恩小惠，比如EA给的《死亡空间2》独占下载内容和《荣誉勋章》的独家公测。由于用户基数的原因，这些游戏的销量必定仍是以X360版居多。X360第三方独占内容开始减少的主要原因并不是X360主机本身对第三方的吸引力降低，相反，已经有4000多万用户的X360早已是多数欧美第三方的衣食父母，正是因为如此，微软不需要像过去那样花大价钱让第三方把原本给索尼独占的游戏变成跨平台，或者花个上千万美元买个独占的资料片。微软不需要提供任何优惠，第三方也要因为生存所需而支持X360。微软可以将更多资金用来开发自己的第一方大作，同时也提高了游戏部门的营业利润。据微软在今年4月份发布的报告，今年第一季度虽然X360的销量同比降低了12%，但是娱乐设备部门却从去年同期的亏损4100万美元转为盈利1.65亿美元。X360在第三方的权利金收入方面不仅远非PS3所能企及，甚至也超过了Wii。

对于Kinect，除育碧外的多数第三方仍处于观望状态，就像当年对待Wii一样。但是一旦Kinect的首发取得成功，第三方将会从观望立即转为高姿态支持——毕竟X360是一部对第三方十分具有亲和力的主机，不像Wii一样虽然是任天堂的沃土，却是第三方的坟场。第三方都苦苦期盼能通过Wii获得其过去无法触及的非玩家群体，结果屡试屡败。Kinect若能在休闲市场上一战功成，就为整个游戏软件业吹响了进军主流新市场的口号，诱人的市场机遇等待着所有第三方。



Don Mattric



Activision Blizzard 使命的召唤

对于AB来说，强援X360是"使命的召唤"。"《使命召唤》系列"是X360上最畅销的游戏系列，X360游戏销量五强中，《使命召唤》占了3款。所以这家全球最大的第三方游戏发行商总是将X360放在第一位，从2007年到2010年，连续4年的E3展中AB都是将微软展前发布会作为其《使命召唤》新作的主要演示舞台，表明了该系列以X360为主的一贯原则。在今年的E3展中，AB更是宣布与微软签订了为期两年的《使命召唤》资料片限期独占合同。《使命召唤》的影响力早已超越了普通的传统大作，跻身为与好莱坞顶级大片同等威力的主流娱乐产品，《现代战争2》的销售收入仅次于《阿凡达》和《泰坦尼克号》。《使命召唤》的资料片限时独占，其战略意义更甚于一般百万大作整个游戏的完全独占。此外，Bungie与AB签约的某动作游戏大作也是以超过千万的销量为目标，预计也将以X360版为绝对主力。

对于Kinect，目前AB处于观望态

度。AB首席运营官Thomas Tippl明确表示Kinect的售价太贵，E3展期间AB没有公布任何Kinect对应游戏，说明在其售价公布之前，AB已经对Kinect有所怀疑。能否改变AB的态度，关键要看Harmonix的《舞蹈中心》表现如何。曾为AB打造了《吉他英雄》的Harmonix自从被MTV Games收购之后，一直是AB在音乐游戏方面的心腹大患，相信AB的音乐游戏部门一直在关注Harmonix的音乐游戏新尝试。《舞蹈中心》今年在E3展中大获好评，受此激励，AB音乐部门极有可能也开始筹划Kinect的跳舞游戏，以免音乐游戏新风暴到来时错失良机。



AB X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
蜘蛛侠 破碎时空	Spider-Man: Shattered Dimensions	2010年9月
吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	2010年9月28日
使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	2010年11月9日
死亡驾驶	Death Drive	2010年11月16日
阿帕奇	Apache	2010年11月16日
真实犯罪 香港	True Crime: Hong Kong	2010年第四季度
007 血石	James Bond: Bloodstone	2010年内
托尼滑板 撕裂	Tony Hawk: Shred	2010年内
DJ英雄2	DJ Hero 2	发售日未定

Electronic Arts 枪与球的革命

当AB偏重于支持X360时，其最大竞争对手EA似乎将PS3放在首位。今年E3展中EA对PS3十分积极，公布了不少PS3的独占内容，但EA的重心转变可能只是表象。去年末EA CEO John Riccitiello曾坦言"把赌注压在PS3身上是我们处于劣势的原因之一"，初期EA没有对X360足够重视，一直等待着PS3，以至于错过先机，被AB夺得了X360软件市场的主动权，EA的X360大作开发实力一直落后于AB。但这种局面正在改变。通过EA Partners与独立游戏工作室的高自由度全新合作方式，EA签约了多款极具潜力的大作，比如Infinity Ward核心人员们成立的Respawn工作室正在开发的某大作系列、Crytek的《孤岛危机2》、Epic Games的《子弹风暴》等等。在这几个合作专案中，品牌所有权归开发商，EA仅提供发行资源和宣传推广，销售收入双方按比例共享。优惠的合作条件为EA赢得了多家顶级开发商的支持，在其薄弱的FPS类型上集结了当今的几大名门，EA曾公开表示不成为FPS类型的老大誓不罢休。而FPS是X360的天下，EA如此大动干戈无非是为了击败《使命召唤》，提高在X360软件市场上的份额。



■《孤岛危机2》画面惊人，并且支持3D显示。

EA X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
麦登NFL11	Madden NFL 11	2010年8月10日
FIFA 11	FIFA 11	2010年9月28日
我的模拟人生 天空英雄	MySims SkyHeroes	2010年9月28日
荣誉勋章	Medal of Honor	2010年10月12日
EA Sports MMA	EA Sports MMA	2010年10月19日
模拟人生3	The Sims 3	2010年10月26日
孩之宝家庭游戏之夜3	Hasbro Family Game Night 3	2010年10月26日
极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	2010年11月16日
EA运动活力2	EA Sports Active 2	2010年11月16日
NBA精英11	NBA Elite 11	2010年第四季度
孤岛危机2	Cyrsis 2	2010年第四季度
哈利·波特与死圣 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	2010年内
战地 恶人连2 越南	Battlefield: Bad Company 2 Vietnam	2010年内
爱丽丝归来	The Return of Alice	2010年内
死亡空间2	Dead Space 2	2011年1月25日
龙之世纪II	Dragon Age II	2011年2月1日
子弹风暴	Bulletstorm	2011年2月22日
质量效应3	Mass Effect 3	2011年内

EA的资金流向FPS的一个重要原因是其传统的体育游戏收入在下降，去年秋季Riccitiello表示《麦登NFL10》的销量"令人沮丧"。在体育游戏类型里近乎垄断的地位是EA的力量之源，然而很多玩家已经对逐年推出却缺乏变化的体育游戏感到厌烦。在强化其他游戏类型的同时，EA应尝试体育游戏的全新玩法。EA在Wii上推出的《EA运动活力》就以其独特的体感新玩法而获得成功，Kinect也是体育游戏霸王EA不能错过的商机。EA在E3期间公布了Kinect版《EA运动活力2》，该作比Wii神秘的"生命力感应器"更早实现了健身与压力管理的结合，通过专门配备的心律监控器和Kinect实现的全身锻炼改善玩家的健康状况。此外EA的《模拟人生》等休闲游戏品牌也非常适合融入Kinect功能，与AB相比，EA有更多适合主流推广和体感操作的游戏系列，趁AB犹疑不决时在Kinect上奇兵突起，EA或许有机会重夺第三方霸主宝座。


■EA运动活力2

Ubisoft 大手笔进军音乐游戏

抓住所有新硬件的商机是育碧的经营原则，从X360初期高品质的《幽灵行动 尖峰战士》到Wii首发的《赤钢铁》和《疯兔危机》，育碧比多数竞争对手更早地适应了新主机，掌握了先机。果断、进取是这家法国游戏公司的个性。在其他厂商都在观望时，育碧已积极投身于Kinect，它的《塑形 健身进化》是今年E3展期间最受关注的Kinect第三方游戏。

育碧在休闲型游戏方面经过了几年的摸索已经有丰富经验，在NDS与Wii上都成功打造了多个销量惊人的游戏系列，例如《Imagine》、《Petz》、《跳舞吧》等都有百万以上的销量实力，育碧在面向主流市场的市场推广方面已是得心应手。正如其名所示，《塑形 健身进化》的目标是成为《WiiFit》的进化版，将《WiiFit》中一些自欺欺人的健身模拟动作变成真正需要严格按照画面提示进行模仿的健身项目。

真正的大手笔是在E3上只有影像而没有实际演示的《迈克尔·杰克逊》，虽然此前索尼已经表示花了数亿美元获得迈克尔·杰克逊的作品授权，没想到最终获得游戏版权的是育碧，X360也因此获得了让迈克尔·杰克逊以互动方式重返屏幕的机会。对应Kinect的游戏版



■游戏版《迈克尔·杰克逊》是育碧的音乐游戏最大手笔。



■画面美轮美奂的水口哲也新作《伊甸之子》

《迈克尔·杰克逊》很可能是一款跳舞游戏，不过杰克逊的那些高难度舞步不是每个玩家都学得来的，如何兼顾专业性与娱乐性是育碧需要权衡的关键。有天王的号召力为保障，游戏版《迈克尔·杰克逊》的商业潜力非常值得关注，不论是玩家还是非玩家，相信都很难拒绝再次看到迈克尔·杰克逊重返舞台的机会，更何况还可以在熟悉的音乐中与他共舞。育碧已专门成立音乐游戏部门准备在此领域大展拳脚，作为旗舰之作的《迈克尔·杰克逊》无论是对育碧的音乐游戏事业还是X360的主流大业，都有着非同小可的意义。此外被不少媒体评为"E3最佳游戏"的《伊甸之子》虽然没有天王助阵，但音乐游戏天才水口哲也将Kinect的特性与音乐和射击完美结合，以其出色的游戏性让那些本能排斥体感游戏的玩家也不得不刮目相看。育碧总是能比对手更快地把握新硬件的特性，与那些只知道向硬件商抱怨硬件价格太高、市场反应不够热烈的软件商不同，育碧以积极诚恳的态度为新硬件创造最有趣的游戏体验，如此方可实现自身盈利并促进硬件发展的双赢局面。

■Ubisoft X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	2010年9月7日
体感运动	MotionSports	2010年10月5日
塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	2010年11月4日
刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	2010年11月16日
肖恩·怀特滑板	Shaun White Skateboarding	2010年第四季度
横冲直撞 旧金山	Driver: San Francisco	2010年第四季度
迈克尔·杰克逊	Michael Jackson: The Game	2010年第四季度
双重世界II	Two Worlds II	2010年第四季度
伊甸之子	Child of Eden	2011年第一季度
幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	2011年第一季度

Take-Two 大投资大制作

在E3 2010之前盛传着两则传闻：Rockstar为PS3开发的独占大作《Agent》改为跨平台、《横行霸道V》将会公开。结果Rockstar在本届E3展没有任何表现，就连他们已经开发多时的《黑色洛城》和《马克斯·佩恩3》也不见踪影。不过这可能是一件好事，开发周期越长，游戏质量就可能越高，尤其是对于Rockstar这种造星工厂。在次世代主机上，要打造一个大作品牌难度极高，而Rockstar不吝斥资一亿美元打造了《荒野大救赎》，成本与《横行霸道IV》相当。这款获得业界一致称赞的游戏出货量超过500万套，已经成功实现盈利，后续品牌效应将为其母公司Take-Two带来难以估量的商业利益。Rockstar大手笔、大制作的游戏开发原则正在成为Take-Two集团的标准，下一个大制作《黑色洛城》也将是一个具有革命性意义的大作，不仅剧本长度和配音演员的数量之多都令人恐怖，而且前所未有的采用了"虚拟演员"技术，可以将演员的表演直接拍摄并转为游戏中人物的动作，每一个表情细节都逼真还原，从内部演示的效果来看，确实能够像Rockstar宣传的一样可通过判断游戏人物的细微表情变化进行盘问推理。


▲沙箱式游戏最新力作《黑手党II》。


■在人物表情方面实现重大突破的《黑色洛城》。

如果本作取得成功，整个业界的游戏制作工艺可能也会随之发生重大变化。

在Rockstar的影响下，Take-Two旗下的2K Games也采取了精品战略，发售日临近的《黑手党II》来势汹汹，在E3展期间备受赞誉。而2K Marin开发的经典品牌再生之作《XCOM》也有可能像《生化奇兵》一样，成为一个PC经典名作在家用机上以新形态重生的成功榜样。

在欧美的几个主要发行商中，Take-Two的作品构成最为单一，绝大多数为核心向游戏。不过2007年为Wii/NDS打造的《嘉年华游戏》大获成功，两个版本总计销量超过500万，这成为Take-Two全力进军休闲游戏的契机，并为休闲游戏事业专门成立了2K Play这个子发行品牌。目前面向Kinect的休闲游戏已经在开发中，应该也是一款类似于《嘉年华游戏》的迷你游戏合集。

■Take-Two X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
黑手党II	Mafia II	2010年8月24日
黑色洛城	L.A. Noire	2010年第三季度
马克斯·佩恩3	Max Payne 3	2010年第四季度
特殊行动 战线	Spec Ops: The Line	2011年内
XCOM	XCOM	2011年内

Capcom 青黄不接的困难时期

从今年E3展Capcom寥寥无几的新作阵容就可以知道，在美国风光了几年的Capcom已经遇上了大麻烦。2006～2009年间，Capcom在欧美顺风顺水，由于比其他日本软件商更早地跳上了X360的马车，Capcom享受到了X360在欧美的强势表现带来的好处。轻松突破百万销量的《丧尸围城》和《失落的星球》，实现2D格斗游戏伟大复兴的《街头霸王IV》，创造系列销量新高的《生化危机5》……Capcom的几次重大成功都有赖于X360玩家的活跃。但是自从Capcom将多款游戏的开发转交给欧美的游戏工作室，问题开始陆续浮现。《生化尖兵》、《黑暗虚空》等游戏相继败北，目标销量370万的《失落的星球2》虽说是由日本总部开发，但同样销量与口碑俱败，北美首周销量不到10万，至今两大机种全球累计销量不到40万，堪称Capcom近年来最惨烈的一次滑铁卢。至今Capcom还没有恢复元气的迹象，《丧尸围城2》由于信心不足已经多次延期改良，销量也不容乐观。整个E3展期间，只有《漫画英雄对Capcom3》博得业界的喝彩。如今Capcom的美系作品已进入青黄不接的阶段，曾是日本西进先锋的Capcom不得不寄望于《怪物猎人》等国内作品支撑业绩。



Capcom是一家典型的硬派核心向游戏厂商，即使是《洛克人》这种低龄向游戏都有令人乍舌的难度。对于目前业界的体感之风，Capcom颇为不屑。

Capcom欧洲区总裁David Reeves认为，无论是Kinect还是Move，都只不过是"下一轮硬件周期到来之前的小噱头"。是一种"进一步退两步"的行为。不过他同时表示，尽管Kinect"会让很多FANS不爽"，但对于X360却是"正确之举"，因为从长远来说会扩大Xbox这个品牌的受众面。Capcom估计不会加入到会"让FANS不爽"的体感休闲游戏行列，不过类似于《生化危机4 Wii版》那种以新操作方式炒冷饭的作品断然少不了。

■Capcom X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
丧尸围城2	Dead Rising 2	2010年9月30日
生化尖兵 重装上阵2	Bionic Commando Rearmed 2	2011年第一季度
漫画英雄对Capcom3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	2011年第二季度

Square Enix 若即若离

由于《最后的神迹》、《星之海洋4》等多款大作销量不尽理想，X360几乎已经与SE的日系大作绝缘。《最终幻想XIII》X360版销量只有PS3版三分之一的事实也证明了X360的日式RPG玩家终究还是太少。此外，最近《最终幻想XIV》的制作人田中弘道表示，SE不满意Xbox LIVE封闭的运营环境与微软过于严格的管控，导致该作只有PS3/PC版而没有X360版，在网络方面的分歧影响了二者的合作关系。简而言之，两年前因为拍肩一幕而传为佳话的SE与微软关系出现了裂痕。

E3展之后SE社长和田洋一直言Kinect、Move和3DS"对业界本身都不会有太大的影响"，一家日本公司的老总同时贬低三家硬件商的产品，确实非常少见。可能是因为之前在Wii和NDS上推出的几个休闲游戏败得太惨，SE目前确实没有支持Kinect的迹象。无论是SE的日本总部，还是它收购的Eidos，都是传统游戏的代表，并不适合Kinect这种休闲型产品。况且让SE的那些RPG专才们突然转而制作体感休闲游戏也实在是不妥。SE目前的X360新作计划全部都是海外团队开发的游戏，原Eidos方面通过设立Eidos蒙特利尔工作室而大大提高了开发实力，同时开发中的《杀出重围 人类革命》与《神偷4》前景看好。


■杀出重围 人类革命


■心灵入侵

■Square Enix X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	2010年8月27日
劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	2010年8月
前线任务 进化	Front Mission Evolved	2010年9月15日
心灵入侵	Mindjack	2010年10月
杀出重围 人类革命	Deus Ex: Human Revolution	2011年3月
地牢围攻III	Dungeon Siege 3	2011年内
神偷4	Thief 4	2011年内

NBGI 低调中的血腥味

在日本的第三方中，西方化战略进行的最低调却最富有成效的当属NBGI。《灵魂能力4》与《铁拳6》借助海外市场销量都超过了200万套。NBGI与海外游戏工作室的合作也非常顺利，为了强化与欧美的合作，NBGI于2009年吸收了雅达利在欧洲的发行部门，组建了Namco Bandai Partners(NBP)，专门致力于在欧美寻找合作项目，代理发行西方工作室的游戏作品。NBP成立后取得的首批战果是取得了《奴役 西游记》与《魔神之地》的发行权，前者是PS3独占大作《天剑》开发商Ninja Theory的作品。此外NBP还与大名鼎鼎的Bethesda Softwork签署了合作发行协议，获得了《辐射3》"年度游戏版"的发行权，并且从SCE手中获得《恶魔之魂》的欧版发行权。NBGI作品的美式味道越来越浓，其最新作《腐尸之屋》堪称今年E3展最血腥的游戏，即使是在日本本土开发的《骑士契约》也充满血腥味。很难想像这些以喷血断肢为乐的游戏居然与《偶像大师》之类柔情似水的游戏出自同一家公司。


■充满血腥味的《骑士契约》


■奴役 西游记

在休闲型作品方面，NBGI的动漫类游戏即使是在欧美也有不小的市场，尤其是《龙珠》和《火影》这两大系列，在欧美有数量相当可观的小玩家。NBGI在休闲游戏方面也有过几次成功的尝试，Wii的《We Ski》和《家庭训练机 运动天地》销量都超过140万套。有这两次成功经验，NBGI的Kinect游戏相信会以体育类为主。此外NBGI的《太鼓达人》也是一个颇为适合Kinect的音乐游戏。

■NBGI X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
奴役 西游记	Enslaved: Odyssey to the West	2010年10月
腐尸之屋	Splatterhouse	2010年10月
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	2010年第三季度
龙珠Z 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	2010年内
魔神之地	Majin and the Forsaken Kingdom	2010年内
骑士契约	Knights Contract	2011年内

Konami 劲舞革命

2009年小岛秀夫在微软E3发布会的那一拍已经拍掉了Konami对索尼的忠诚，如今在Konami的新作阵容中，PS3与X360的游戏平分秋色，谁也不偏袒。而《潜龙谍影 崛起》今年在微软的发布会中再次大出风头，而在索尼发布会里却毫无表现，表明了该作将以X360为主力。

Konami最兴奋的是Kinect的到来。十几年前是Konami率先引爆了音乐游戏热，其《DDR》、《流行音乐》等游戏系列延续了十几年，至今仍有一些忠诚的用户。但是前几年吉他类音乐游戏的淘金热里Konami却没有捞到什么好处，面对即将到来的跳舞游戏新热潮，Konami怎能错过？Konami公布的首批Kinect游戏是滑板游戏《劲速滑板》和跳舞游戏《舞蹈大师》，后者显然才是Konami的重点。对于跳舞类游戏，Konami的经验比任何厂商都要丰富，而且拥有丰富的音乐曲目授权，它能否再次成为舞蹈游戏新热潮里的领头羊？此外，Konami的重要合作伙伴Hudson也将通过Konami在欧美发行其多款休闲游戏，其中Wii的"《十项运动》系列"相当成功，转移到Kinect相信只是时间问题。


■潜龙谍影 崛起


■舞蹈大师

Konami X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
说唱巨星	Def Jam Rapstar	2010年10月5日
劲舞革命	DanceDanceRevolution	2010年第四季度
职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	2010年第四季度
舞蹈大师	DanceMasters	2010年第四季度
劲速滑板	Adrenalin Misfits	2010年第四季度
绿色兵团 前爱国者	Rush'N Attack Ex-Patriot	2010年第四季度
恶魔城 暗影之王	Pro Evolution Soccer 2011	2010年内
潜龙谍影 崛起	Metal Gear Solid: Rising	2011年内
寂静岭8	Silent Hill 8	2011年内

SEGA 勇于冒险

本轮主机大战伊始，世嘉就把赌注押在了PS3身上，从《VR战士5》到《战场的女武神》和"《如龙》系列"，世嘉本部开发的多款次世代大作都是由PS3独占或限期独占。但此举令世嘉巨额亏损，在2008～2009年间处境凄惨。讽刺的是，被世嘉冷落的X360却带来了巨大的惊喜。微软与世嘉签约包销其X360网球游戏《世嘉超级明星网球》，将其与X360主机同捆销售，游戏销量因而达到了惊人的300万套，这是世嘉在高清主机上销量最高的游戏。此外2010年2月发售的《异形对铁血战士》销量达140万套，其中X360版占了80万套。世嘉代理的《猎天使魔女》虽然PS3版与X360版销量相当，但后者的画面表现远远高于前者。

世嘉是一家充满冒险精神的游戏公司，不管是在它的硬件商时代还是转为软件商的时代，这一点从未改变。世嘉不惧巨大的亏损风险，向风格另类的高清游戏投入巨资，过去四叶草工作室的几位核心人员都选择与敢于冒险的世嘉合作。在神谷英树的白金工作室为世嘉开发多部作品后，三上真司的最新作《征服》也将由世嘉发行，未来三上真司自己的探戈工作室或许也会与世嘉进行合作。

在上世纪90年代初，"索尼克"这个形象在美国的知名度曾超过马里奥，虽然如今索尼克已不复当年的风光，却依旧有着强大的号召力。世嘉倾向于将低龄玩家较多的Wii和NDS作为索尼克的主要发展平台，不过《世嘉超级明星网球》的成功经验也让X360成为一个不错的选择。今后X360的主流发展阶段里，更需要索尼克这种深受少儿喜爱的游戏。以高清化重现经典玩法的《索尼克4 第一章》就是为了在高清主机上振兴索尼克而开发的重要作品。而对于Kinect，世嘉也准备了《索尼克 自由竞速》，作为其体感时代的开路先锋。像索尼克一样自由狂奔——这是许多男孩的梦想。SEGA WEST总裁Mike Hayes表示，对于Kinect，世嘉更倾向于制作核心向游戏，英国的世嘉技术部门正在研究一种利用Kinect来玩的全新游戏创意，预计会在2011年末或2012年初问世。对于Kinect的前景，Hayes充满信心，他认为今年E3展中Kinect的游戏与Wii过于相似的原因是开发商们没有足够的时间尝试新创意，他说："我估计到了明年的E3展，开发商将会用到Kinect的更多功能……这是相当复杂的装置，我们要花更长的时间才能将其方方面面运用于游戏中。"

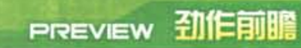

■征服



■索尼克4 第一章

SEGA X360新作计划表

游戏译名	游戏原名	预定发售日
索尼克4 第一章	Sonic the Hedgehog 4: Episode 1	2010年第三季度
征服	Vanquish	2010年10月
索尼克 自由竞速	Sonic Freeriders	2010年第四季度
雷神托尔	Thor	2011年5月
美国上尉	Captain America	2011年7月



最后一战，最后的希望

战争机器 3
原名：Gears of War 3
开发商：Epic Games
发行商：Microsoft
预计发售时间：2011 年 4 月

贾辛图沉陷的 18 个月后，人类失去了最后的基地，残余的幸存者们散落在濒临灭亡的世界各处。政府已经解散，军队不复存在，而新的威胁正在降临，星球面临着最后也是最严峻的考验。胜利的希望渺茫，但并非毫无希望，这是人类的最后一战，结局注定惨烈，但在绝境中，或许仍能保留最后的一线生机……

文 清国清城
美编 NINA

GEARS OF WAR 3

新的家园

如果要在X360的历史中确定一款象征其画面标准的里程碑式游戏，那一定是《战争机器》。这部在2006年开始的史诗将会在2010年的《战争机器3》中终结。马库斯、多姆与三角洲部队的其他成员们迎来了最后一战，之前两作的所有剧情线索将在这个终结篇中汇聚成高潮。Epic Games将会倾尽自己的全力，在这个系列最终章中解答玩家的所有疑问。更具深度的剧情、更惊人的技术、强化的合作模式，以及更精致的游戏系统凝聚成一次翻天覆地的进化。



▲游戏一开始"鸦巢"就遭到了敌人的强袭。

RAVEN'S NEST

■人类的新家园，海上村落"鸦巢"级航空母舰。

《战争机器3》的第一关就会让玩家感受到扑面而来的进化。游戏的第一幕从海面上开始，残余的人类住到了一艘破旧的航空母舰上，在已经被淹没的世界里，那里就是他们的村庄。游戏开始时，你从这个"村庄"中醒来。不管你选的是单人游戏模式还是全新的四人合作模式，《战争机器3》的第一幕是马库斯孤身一人在房间中醒来，他抖擞了一下精神，抛开睡意以及昨夜可怕的噩梦，而在现实世界中等待他的同样会是噩梦。他的房间在君主号的内部深处，这是一艘"鸦巢"级航空母舰，并捆绑了多艘其他大型船舰后构成的一个巨型海上移动平台，漂浮在Sera无尽的海面上。维安政府联盟（COG）几个月前已经土崩瓦解，马库斯与幸存的战士们将鸦巢航母建设成新的家园。"他们从一个战队变成了一个家庭，"本作执行制作人Rod Fergusson说。"他们彼此依赖，更多的是基于信赖而非军事机构。"

首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻

新三角洲部队

当玩家操作着马库斯走出他的房间时，身边马上就发生了紧急状况。船体吱呀作响，似乎是因为遭到重击而正在下沉。船上的多数居住者并非战士，他们看起来身心俱疲，与他们居住的鸦巢舰一样伤痕累累。在这最初的几分钟里，马库斯独自一人行动。而如果选择的是多人合作模式，另外三个玩家将会在随后几分钟以一种极为自然的方式汇入剧情中。Fergusson说："这次我们的四人合作模式将会塑造性格各异的角色们，而不是几个一模一样的克隆人。他们不是一堆到处晃荡的枪。我们一直在创作围绕角色的故事，而现在我们创作的是围绕四名角色的故事。"马库斯之外第一个出场的角色没什么悬念：在船上的另一个小房间里，马库斯找到了多姆，他正在因为另外一件与保护母舰一样重要的事而焦头烂额：那就是食物。看起来多姆这几年受了不少折磨，显得苍老了许多，蓄起了大胡子，眼中流露出疲惫而黯淡的神色。

随后马库斯和多姆由于未知的原因被召唤到上层甲板，那里会看到本作的两位重要新队友，他们是在系列的剧情模式中首次以可操作角色身分出现的新人。首先是在漫画版《战争机器》中出现的年轻人Jace Stratton，他厌恶战争，更关心的是那些幸存下来的人们。



■本作中安雅的形象与第一作中相比判若两人。

最大的惊喜发生在几分钟后，第四名角色终于堂堂登场——她就是安雅·斯特劳德（Anya Stroud），即第一作中出现的女性情报员，对三角洲部队提供指引。虽然她在过去看起来不像是战斗人员，但是如今鸦巢航母上所有四肢健全的人都要随时备战，安雅就这样成为第一个可操作的女性角色。不仅如此，她也会像马库斯和多姆那样手持lancer将敌人锯成两半。Fergusson说："虽然这是一个核心向的M级游戏系列，其拥有的女性玩家数量却多得让人惊讶。我们发现在女性玩家方面还有很大的潜力可挖，应该让她们有自己的女同胞可以操作。"

新兽族军团

在两年前的大洪水中，兽族似乎都已经被消灭，那么为何人类的处境变得更加恶劣了？当4位主角在鸦巢航母中行动时，人类所面临的威胁很快就出现了。Scurrying是一种螃蟹一样的怪物，随着一次震动整个鸦巢舰的攻击而来。而萤光族的真正实力与危险性远远超过了人们当初的预计，这种在前作中已经出现的怪物将在本作中成为敌方主力。本作导演CliffyB说："伊姆能源存在反作用，将兽族变成了这种强大的敌人，这种凶猛的怪物会在你面前即刻变异。"萤光族的初级形态就是前面所述袭击了鸦巢舰的珊瑚虫状怪物，当它们涌向船体内的走廊时发生了爆炸。



■ Drudge具有多种变异形态，是一种十分难对付的敌人。

在甲板上的其他地方局势更为糟糕，萤光族已经在船上到处横行。那些植物般的触手在整个Sera星球上到处都是，现在又成群结队地来袭击人类最后的堡垒。我们的四人主角团队立刻投入战斗，这时可以看到本作中的互助协作要素。玩家在战斗时可以交换武器和弹药，或者从同一个地方的其他士兵身上拿武器。除了有更多样的武器可用之外，该系统也提高了玩家之间的依赖性与合作的重要性。



■《战争机器3》的第一支预告片有着强烈的末世氛围。画面中的敌人就是变异为树干形态的Drudge。

Lambent Drudge

在甲板上等待马库斯一行的是整个萤光族军队，这种以兽族战士的躯体为宿体的变种萤光族比前作中遇到的更加复杂，他们是萤光族的Drudge，是一种极为恐怖的变异怪物，难以打倒。他们的初始形态是熟悉的两足生物形态，这应该是他们的真实形态。而挨了几颗子弹之后，它就会迅速变异，从身体中伸展出一个长长的脖子，两支触手般的手臂，树干般的身体喷出更多珊瑚虫。"对我们来说，这种变异生物在游戏性方面是非常必要的，"Fergusson说。"通过腿部变异，它们就可以越过掩体，出现在你的上方。而通过手臂变异就可以对抗集体围攻，因为它们能同时攻击三个人。它们是专门设计来应对四人战队的，而且也迫使玩家走出掩体。"即使打倒了Drudge的躯体也并未结束战斗，残缺不全的尸体爆炸变成了一团肉块，而剩下的触手会继续在地上匍匐，就像一群蛇。实际上，所有变种萤光族一旦感觉到自己死到临头，就会采取自杀性战略，冲向玩家并爆炸。在这种怪物的体内充满了灼热滚烫而具有爆炸性的黄色粘性物体。



安雅·斯特劳德



新强力装备

要和更强的敌人战斗，我们的三角洲部队当然也要有新装备。中程距离多功能武器的首选仍然是 lancer，它那标志性的电锯仍然是玩家最好的伙伴。本作还出现了 lancer 的一个新型变种，这是钟摆战争时代的 lancer，没有搭载电锯，但是有一个原始的刺刀，而且它所发射的子弹在近距离范围内杀伤力超强。喜欢远距离作战的玩家将会有改良过的 hammerbust 可用，它的瞄准模式能够即刻进行远距离锁定，可实现远程爆头。这三种武器将会是你的基本配备，在多数战役任务中都可以使用。

▲Digger Launcher 发射出来的怪子弹

▲钟摆战争时代的 lancer。

除了标准武器外，还会有不少不是那么标准，但绝对令人兴奋的强力武器。比如一种双管霰弹枪，一发子弹就能同时击中近距离的多名敌人，它的准星几乎覆盖了半个屏幕。喜欢古怪武器的玩家将会喜欢 digger launcher，这种奇特的武器会发射一种具有爆炸性的水虎鱼生物，它会高速挖地前进，然后从敌人的脚下钻出来，引发爆炸，消灭成片敌人。一种全新的单发无后座力步枪很适合喜欢大破坏力的玩家，这是一种重型毁灭性武器，几乎可以一发消灭本作中的绝大多数敌人。本作还增加了手榴弹的种类，出现了新型燃烧弹。

不管使用的是哪种武器，玩家可以使用的杀敌动作增加了不少。本作中几乎所有武器都有血腥暴力的终结技，用来消灭受伤的对手，这些技能在单人和多人模式中均可使用。火焰喷射器可以插入敌人残缺不全的身体中，从其身体内部点燃火焰，火苗将会从它的眼睛和嘴里喷射而出。霰弹枪可以取下铰链，缠住敌人的脖子，将脖子扭断。钟摆战争时代的 lancer 能够一刀劈开敌人的身体，将其开膛破肚。这些血腥而能够有效杀敌的终结技将为本作带来空前的杀戮满足感。

Sera最后的希望

再说回甲板上的战斗，马库斯和他的战友们一刻不停地抵抗敌群的猛烈攻击。战斗的节奏与狂热程度一如既往。马库斯左冲右突，在各掩体间穿梭跳跃，而敌人发射过来的投射物不断摧毁周围的设施。附近的其他角色们到处呼喊嘶吼，狂热而恐惧地呼叫支援。君主号顶部甲板已经被狂暴的枪林弹雨和爆炸的火焰吞噬。

扭转战局的时刻终于到来了，一架渡鸦直升机降落在航空母舰上。坐在直升机上的是一个熟悉的人物——前 COG 政府领袖 Prescott。贾辛图被毁灭的几个星期后，他放弃了那里的幸存者们。而这次他因为某重大事件来与鸦巢舰的指挥官会面，在他急冲冲地赶去与指挥官回合的途中，将一张数据碟交到了马库斯的手中。

这张数据碟才是《战争机器 3》剧情的引子，它也将解答玩家对于前作结局的疑问。光碟中包含了马库斯的父亲亚当·菲尼克斯的信息，他声称有办法拯救 Sera 星球，但是需要马库斯的帮助。看起来，马库斯似乎还有最后的机会可以拯救他的父亲，而拯救了父亲，就意味着有可能拯救 Sera。

要完成任务，马库斯与他的战友们将遭遇他们的老对手——前作的最后兽族部落表面上已全部覆灭，而事实上还有一大批兽族和他们谜一般的女王仍然未灭。而且这次事件导致部分兽族更为狂暴化。比如新兽族战士中的“野蛮手榴弹兵”会挥舞着原始的武器冲入战场，就像冷兵器时代的野蛮人。兽族会有不少原始时代的重型武器，比如将巨兽与金属滚轮捆绑形成的攻城兽车，兽族将其当作投石机使用，通过巨兽的腿力朝远方投射燃烧弹。

多线式剧情结构

■用“银背大猩猩”将敌人踩成肉酱。

在鸦巢舰的甲板上，敌人的数量实在太多，要扭转局势，需要有更强力的装备。在马库斯的呼唤下，昵称“银背大猩猩”（Silverback）的重型机甲从货舱中升了起来。这是一种将人体包裹于其中的机器人，或者可以说是一个机器人状的巨型铠甲。在其身上的多个部位可以安装重型武器，默认的是左手一个火箭筒，右手一个超大口径的格林机枪。可以说这种“银背大猩猩”就是一个会移动的重型武器库，它有两种主要形态，一种就像普通战士一样，能一边奔跑一边开火，行动敏捷，奔跑速度很快，还可以一脚将敌人踩成肉泥。它的第二种形态无法移动，而是变为一个固定的炮台，装甲从内部伸出，形成一个防弹墙将其操作者重重包裹，成为一个最好的掩体。通过这种强力装置，主角团队终于守住了鸦巢舰。

随着剧情的推进，将会有更多惊喜等待玩家。在前两作中多次描绘了三角洲部队的另外两个重要人物——柯尔与巴德。在本作中将会有几个专门的关卡围绕这两位深受玩家喜爱的角色，而剧情也采取了更具深度的多线式结构。



■本作将采用多条剧情线索同步推进的剧情结构。

当马库斯在防卫鸦巢舰时，柯尔与巴德正在进行他们自己的任务，在荒芜的废土上，他们遇到了新的可操作角色。柯尔与巴德这条剧情线索与马库斯的主线是互相交织的，比如当你操作柯尔和巴德时，通过无线通信会听到马库斯在船上所说的话。两条时间线同步进行，将会在最后壮烈的大结局中汇合。

更多样化的叙事技巧是为了增强本作的电影感，而与此同时为了提高游戏性，Epic 还设计了一个街机模式。该模式注重的是分数与排名，鼓励玩家多多重玩各个关卡。该模式还加入了“《虚幻》系列”中出现的 Mutator，即可对游戏中的很多设定进行修改的功能，实现整个游戏系统的重大变化或者是一些恶搞的效果。比如你可以改变重力、头部的大小、音效等。在以往的“《虚幻》系列”中，Mutator 一般是用于在线多人模式，而本作仅限于街机模式。在街机模式中总是会出现一个弹出窗口，显示伙伴完成的成就，刺激玩家接受挑战。该功能来自 Epic 的《暗影恐惧》。



史诗般的多人模式



多炮台

Overpass地图

Epic 仍然很重视游戏的难度设计，要让铁杆玩家与菜鸟都感到满意。本作的最低难度比过去还要简单，适合那些只需要互动，不在乎任何技巧的玩家。在该模式下，瞄准系统会自动锁定最近的敌人，再加上有四人合作，想要战死也不是一件容易的事。

Epic Games 目前也公开了一些多人模式的地图。破败的竞技场将在本作中归来，该地图呈完全对称的结构，只有通过场景中的一些物体（比如坠毁的直升机）来确定自己的位置。玩家可以将场地上方的记分牌打下来，将战场正中间变成一个闪烁着火光的金属堆。竞技场的面积是过去的两倍，从这个场地也可以看出本作所用的最新引擎技术。最新改良版的“虚幻引擎 3”带来了崭新的全局光照效果，地面上的光与影会有更鲜明的特征。变成破布的旗帜在风中摇摆时，如果下方有人经过，你会看到破布的阴影随风而动的逼真效果。战斗激化之后，竞技场逐渐坍塌，掩体碎块纷飞，不少掩体是完全可破坏的。有趣的是，本作的掩体破坏效果也是与 AI 息息相关的。敌人会感知到场景的变化，比如掩体的某个部位被打掉，它们就会躲到掩体的另一面或者换一个掩体。

另外一个多人地图是 Overpass，这是一个位于贾辛图的巨型地图。这个地图显示了本作惊人的技术进化。前作出现了动态地图变化功能，本作则是在此之上的全面进化，随着战斗的进行，地图会彻底改变。比如 Overpass 的旧公路就有多种改变形态，根据玩家的战斗情况产生不同的变化。首先是大水冲进地下河流，接着整个地形发生巨变，地面裂开并移动，原本在街道平面上的建筑突然被抬升到上百米的高度。在战斗的进行过程中，壮观的场景变化呈现出宏伟的视觉效果，也使得战斗局势更令人捉摸不透。这种具有强烈演出效果的壮观变化原本是留给剧情模式的。在 Overpass 地图中还可以看到本作一个十分有趣的地方——多炮台。在断裂的公路高处，有一架原始的固定式炮台，上面架着 4 把 lancer。扣动扳机，4 把枪会同时朝下方扫射。更有趣的是，游戏中的所有武器几乎都可以架在这种多炮台上，使其成为一个具有超强快感的屠杀装备。

《战争机器 3》在保持系列标志性特征的同时，也在开启新的方向。虽然它是三部曲的终结，这个价值不菲的游戏系列显然不可能就此结束。也许就像《光环》一样，在《战争机器 3》之后，Sera 星球的战争将会在另外的故事中延续下去。不管怎样，在 X360 发售 5 年后降临的《战争机器 3》将成为 X360 性能彻底释放之后的又一个标杆，就像系列第一作一样，为之后的游戏树立 3A 级大作的新典范。

入口 2

原名：Portal 2
开发商：Valve
发行商：Valve
预计发售时间：2011 年 4 月

2005 年夏季，Valve 找到附近的 DigiPen 技术学院的一群学生，向他们提供了工作岗位，还提供了帮助他们完成其试验型项目的机会——这款试验作品的名字叫《Narbacular Drop》。Valve 非常谨慎，每一步都走得很小心，希望将风险降到最低。该项目的团队规模很小，所用的美术素材都是循环利用的，都是"《半条命》系列"中已经做好的现成材料。这个项目的最终成果叫做《入口》(Portal)，它被作为《半条命 2 橙盒版》的一部分免费提供。

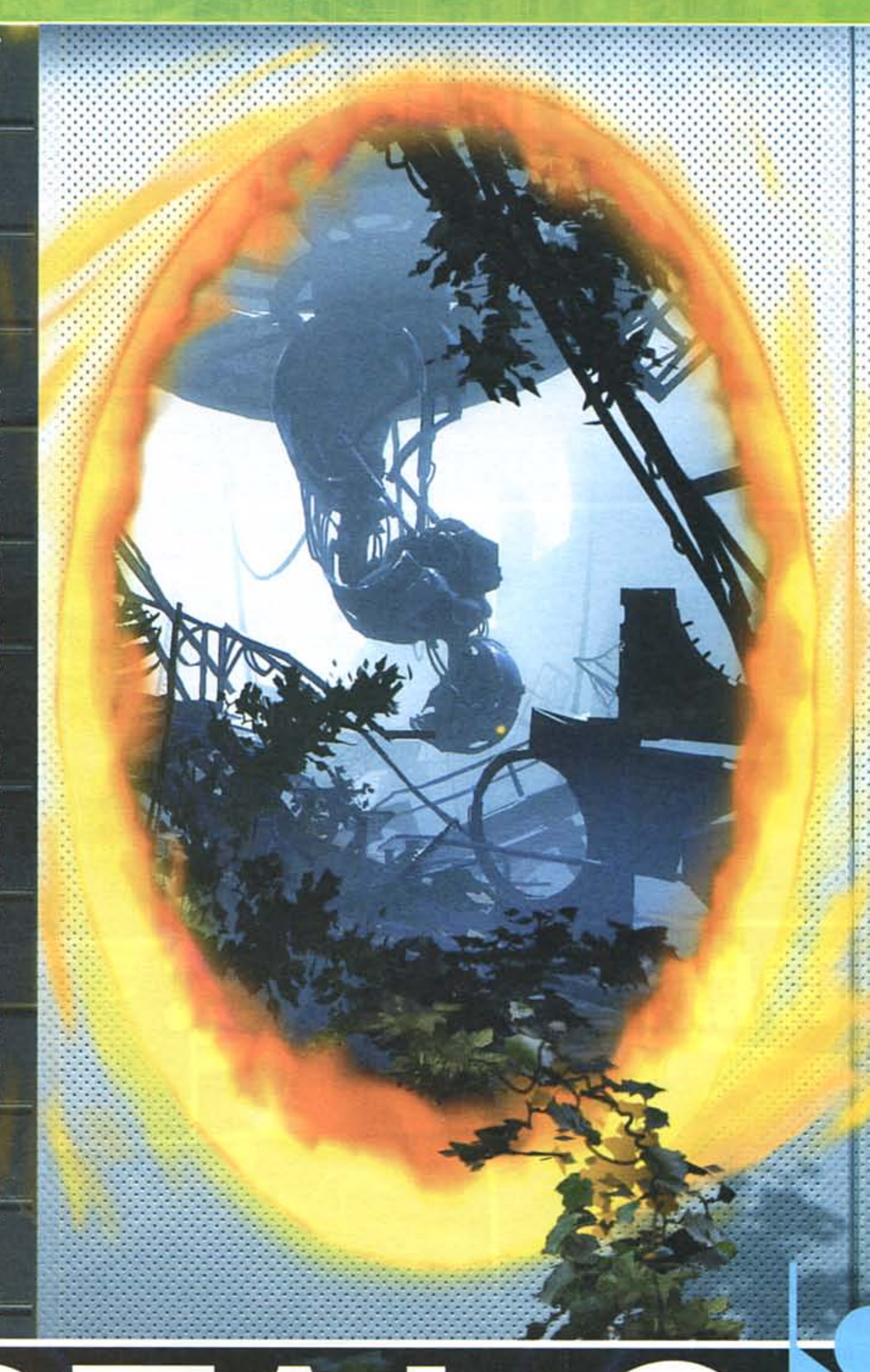
Valve 的小小投入获得了大大的回报。《入口》获得了 70 多项业界大奖，其中包括 30 项"年度最佳游戏奖"，对于这样一个试验性质的小型作品简直是令人难以置信的奇迹。《入口》与 Valve 以往以动作为主的游戏几乎没有任何相同点。Valve 知道这是一部独特的作品，但从没想过会获得全球玩家如此之高的评价。他们惟一的抱怨是：意犹未尽！

"《入口》毕竟是一个试验软件，所以相当短，" Valve 市场部副总裁 Doug Lombardi 说。"我们将其与《半条命 2 第二章》以及《军团要塞 2》捆绑，这两个都是认知度高、有保障的游戏。我们不知道这个附赠的《入口》是不是会获得人们的喜爱。而结果超出了我们所有人的想像。"

Valve 知道《入口》是一个充满潜力的品牌，续作势在必行。这次 Valve 投入了数倍的时间与资金，同时也在承受更高的风险，这将会是一款完整的、全价的零售版大作。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织



PORTAL 2

"《入口》只是一张试验床，《入口 2》才是一个真正的游戏。"

——Valve 市场部副总裁 Doug Lombardi

沉睡百年后的苏醒

■在前作中 Chell 偶尔会看到自己穿过入口，那时玩家就会看到她穿的衣服就像囚服。而在本作中，Valve 对 Chell 的形象进行了重新设计，看起来更像实验对象。这张设定图就是本作中 Chell 的大致形象。



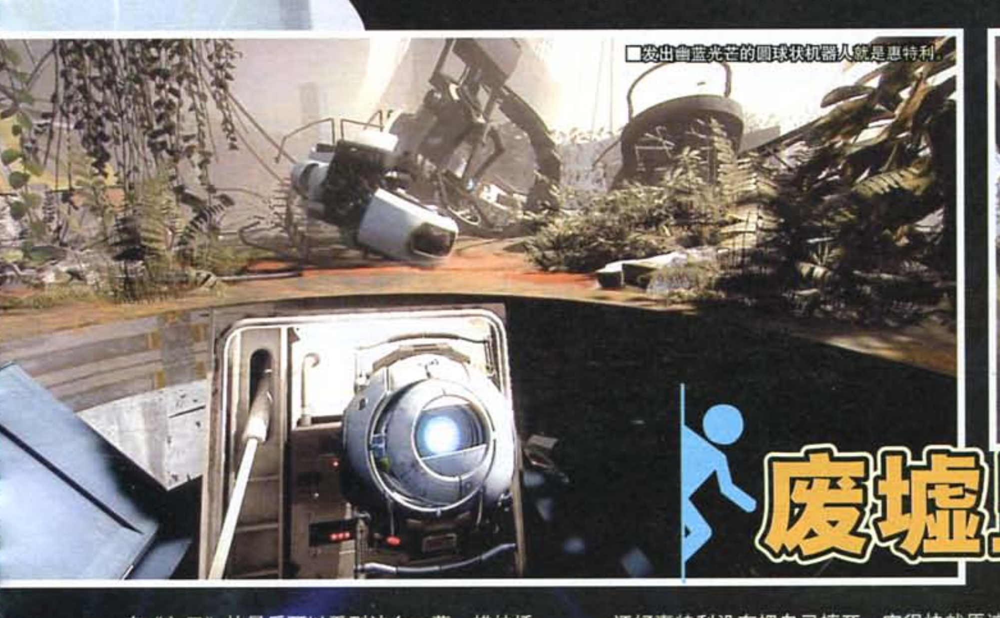
▶ Valve 毕竟投入了更多的人力物力，从场景的扩大就可以感觉到本作制作规模大大提高。

“我们很高兴你通过了最后的挑战，我们只是假装要杀了你，”GLaDOS 尖声说道。它是杀人如麻的电脑，也是《入口》的主要敌人。“我们非常高兴你获得了成功。我们正在开一个派对庆贺你的巨大成功。把那装置放在地上，把武器放到一边，尽情玩乐吧。不要再尝试离开试验区。”

在《入口》原作中，GLaDOS 经常漠视 Chell 的安全。但是，对很多人来说，以上是一个令人记忆深刻的时刻。在这一刻，Chell 重新掌握了自己的命运。

这一刻在《入口 2》中被重新提及，成为《入口》与《入口 2》之间的桥梁。不久前，Valve 低调地通过一个补丁对《入口》进行了更新，几个画面上的变化倒是其次，最重要的是对《入口》结局的简短却又意义重大的变更。Valve 高级项目经理 Erik Johnson 说，这次更新是为《入口》重新赋予活力并将两款游戏串联起来的一个完美的方式。在《入口 2》中，Chell 仍然是实验室里的小白鼠，但是两款游戏的环境产生了根本的变化。

正如《入口》结局的旋律“仍然活着”所暗示的，GLaDOS 在《入口 2》中仍然是大反派，而 Chell 再次被关了起来。但是本作的故事实际上是发生在前作的几百年后，Chell 应该是被关在某种冬眠装置中，一下子度过了数百年。当 Chell 再次醒来时，看起来和过去没有两样，但是 Aperture Science 的研究基地却面目全非。大爆炸的几个世纪之后，再也没有人能来这里修复巨大的园区。过于庞大的地区零零星星地点缀着一些冰冷的临床试验舱体，现在这些舱体已经生锈腐烂。Chell 发现，这个被遗弃的地方至少已经有几十年没有人来过了。但是你不会被孤独感包围，GLaDOS 不在时，一群非有机生物活跃了起来。



□发出幽蓝光芒的圆球状机器人就是惠特利。



□ GLaDOS 虽然是一种人工生命体，其强烈个性却令人难忘。

废墟里的伙伴

在《入口》的最后可以看到这么一幕：蜡烛插在蛋糕上，微弱的烛光摇曳，在烛光的映照中，一排又一排的人格内核苏醒了。这些球体与 Chell 从 GLaDOS 胸膛剥出来并逐个烧掉的那些相同。在本作中 Valve 创造出来的新物种能够植入独特的 AI 特性。这些球体被困在地面之下数个世纪，已经将研究中心的多个地方改造成了自己的窝。其中有一个人格内核叫做惠特利，它是一个最佳的导游，可以带我们熟悉《入口 2》的游戏系统。惠特利看到建筑的状况越来越恶劣，而且它厌倦了自己有限的移动能力（人格内核没有肢体，因此只能在实验室天花板上的滑轨移动），所以它在思考从它的高度跳下去会有多大的幸存几率，最后它知道自己不可能毫发无损。所以它把 Chell 从熟睡状态中唤醒，向她请求帮助，并承诺只要能帮助它，它可以告诉她从哪条路线可以逃出去。惠特利犹豫着跳了下去，它选择了相信 Chell，结果她居然没有接住，这么简单的任务都做不到。

还好惠特利没有把自己摔死，它很快就原谅了 Chell，并且指引着她在实验室里探索，Chell 的双手就是它的新落脚点。惠特利总是喋喋不休，在带来笑料的同时也非常实用。在游戏过程中，Chell 可以将惠特利插到多个实验室的很多种插槽里，使其能够连接到主机，这样才能绕过路障。不过惠特利非常怕枪，明确表示如果没有 Chell 看着它什么也不会做。

这二人组在荒废的试验基地里摸索，会发现那里的毁坏程度已经很明显。在他们穿过一个巨大的圆柱形房间时，断壁残垣经常挡住道路，房间里有很多断路器开关，惠特利警告说只有为逃生舱供电的开关能按。但是从几百个按钮中如何分辨哪个是正确的按钮？Chell 只能将惠特利插到另外一个插槽上，这样它就可以自动解决问题了。几乎在一瞬间，会造成不利影响的设备全部出了故障。下方的地板原来是一个电梯，并且开始向上升，在此过程中，其周围的开关全部被打开。惠特利强烈意识到刚刚造成的破坏，它拼命地想找到一个中止密码，只能采取序列法逐个试过去。

电梯停住的时候，来到了一个看起来十分熟悉的楼层。一个草木丛生的庭院，可以看到已经失去灵魂的 GLaDOS 的躯壳。由于没找到密码，当这第一个敌人轰隆隆地动起来时，惠特利害怕得发抖。在一团火花和碎片中，GLaDOS 觉醒了，它立刻就认出了眼前的人。

“……哦，是你啊！”GLaDOS 用嘶哑而粗暴的声音骂道，它继续说着，每一个短句里都塞满了怨恨。“好久不见。近来如何啊？死后这段时间里我真的忙坏了。你知道的……不就是你杀了我吗？”它接着短暂地停顿了一下，似乎在整理自己的思绪，然后是很夸张地，就像人类一样的呼气。GLaDOS 似乎并不想报仇，反而想要恢复与 Chell 的关系。Chell 再次成为 Aperture Science 的一个棋子，试验重新开始了。虽然这次的游戏舞台完全不同。


■多在场景里四处探索，将会更深入了解 Aperture 的公司历史。

亲密故事

在《入口 2》的初期构思阶段，Valve 本来打算放弃 Chell 这个角色，启用一个全新的实验对象。之所以保留了 Chell 和前作的故事背景，出于几点理由。剧本作者 Eric Wolpaw 说："《入口》用电子游戏的方式讲述了一个非常亲密的故事，这是你和 GLaDOS 的故事。我们甚至从来没有提到 Chell。人们是通过建模文件资料才知道她的名字。我们希望你就是她，这种角色代入感更甚于戈登·弗里曼。我们希望你和这个 AI 角色产生非常亲密的关联，这种关系随着时间而变化与进化。我们不想重建与 GLaDOS 的这种关系。因此故事将会是对之前的延续。"


■Valve 不愿意透露本作与《半条命》的关联，因为这毕竟是两个完全不同的游戏，不过可以确定的是《入口 2》的故事发生在《半条命 2》的事件之后。



错乱空间，思考的乐趣

要通过文字描述《入口》的游戏概念并不容易，其中的解谜要素本身就十分抽象。不过开发者通过精巧的游戏设计让玩家逐步掌握对于"入口"的使用。如何让玩家最快最直观地领会本作强化的游戏系统与全新游戏机制是最重要的。Johnson 说："需要澄清的是，《入口 2》主要并不是在墙壁上开个入口，然后走进去从另一个入口出来，更重要的是让人们以不同的方式思考，让大家在玩游戏时觉得自己很聪明。我们在《入口 2》中添加了很多新要素——这是一个规模更大的游戏，但并不是一个非常难的游戏。你会因为思考而获得更大的乐趣。"

在本作中，玩家最主要的工具仍然是"Aperture Science 便携入口设备"，两个互相连接的入口依然是游戏的核心所在。不过本作在场景设计方面采用了全新的思路。在前作中有着各种各样的约束，有些地方可以打开入口，有些地方则不行。互动性还是比较有限。而本作的所有物体和表面都有各种不同的状态，可以将这些表面改变，让玩家在游戏世界中穿行的方式也随之改变。还有其他物理力量可以使用。简单地说，你可以为这个世界赋予你所需要的物理特性。

物理属性使本作的游戏性发生了完全的变化。如今你可以将物理力场放入谨慎布置的入口，使得与场景互动的方法变得更为多样。Valve 演示了一系列结构精巧的试验舱。"生命力仪器通道"连接到管道网络，作为一种将物件传输到试验舱的方法。Chell 可以利用这种管道。在管道下方打开一个入口，然后在一个炮塔机器人下面打开另一个入口，炮塔机器人就会被吸到管道里面去，一个巨大的威胁就这样被即刻消除了。在演示中还可以看到在一个堆满各种物体的试验舱里，在各种物体中间打开一个通道，连接到通风管的强大吸力会产生一个漩涡，将各种碎片卷入其中。

余音绕梁

在《入口》中基本上只有环境噪音和偶尔一些营造氛围的音乐片段，不过 Jonathan Coulton 的那段《仍然活着》的旋律在你通关的几个星期后仍然会在脑海里回荡。在本作中，Valve 将会更重视音乐的应用。Jonathan Coulton 当然会参与本作的音乐制作，Valve 表示，本作在音乐的应用方面将会是一个重大的惊喜。


■前作的首席设计师 Kim Swift 已经离开 Valve 加入 Airtight Games。不过本作的制作阵容比前作更强。团队规模从 8 人增加到 28 人，并且游戏开发至今已经有两年多的时间。

幽默元素

《入口》原作中充满了幽默感，续作同样如此。除了 Wolpaw 外，“《求生之路》系列”剧作家 Chet Falisek，以及美国《国家讽刺文社》的作家 Jay Pinkerton 也参与了本作的制作，他们共同创作了一个充满轻松搞笑元素的故事。比如这两张用炮塔机器人当保姆的海报就让人忍俊不禁。

物理涂料

传送带也是本作的另外一个有趣新要素。将传送带与入口结合，可以用来将 Chell 或物件传输到原本无法抵达的地方。“投影桥”是一种半透明但是相当坚固的走道，它也可以通过入口重新定向。

最重要的一个新增物理系统可能是“涂料”的概念，这让玩家能够对场景有更深入的掌控。比如在一个试验舱里，会发现地上涂着光滑的橙色物质，走近一看，会发现在其表面上行走就会让 Chell 加快速度。这些就是具有物理属性的涂料。在一个涂料管下面打开一个入口，另外一个入口打在另外一面墙上，就可以将这面墙涂上该涂料。蓝色涂料会将其属性传给其所接触的任何物体，使其具有蹦床一样的表面。将两面平行的墙面涂上这种涂料，Chell 就可以在两面墙形成的空隙内弹来弹去，并逐渐弹向高处。将很重的储藏方块涂满涂料，使其在房间内弹个不停，打破途中的玻璃和炮台。这两种涂料的出现已经让本作的游戏性丰富了许多，而 Valve 表示还会有更多涂料出现。转向方块的大小与形状都跟储藏方块差不多，只是它的每一个面都有反射式表面，玩家可以借此将激光束转向到目标处。



雌雄机器人的双人模式


■ Valve 并未公布本作的流程有多长，不过他们保证将会比前作长得多。

《入口 2》也加入了多人合作模式。其实前作虽然并没有正式的合作模式，但是玩家已经把它当作一个有多人合作模式的游戏来玩。Johnson 说：“《入口》发售时，经常听说有人已经在双打了。它是最经常被女朋友拿来玩的游戏，妈妈看着孩子玩也不稀罕。”

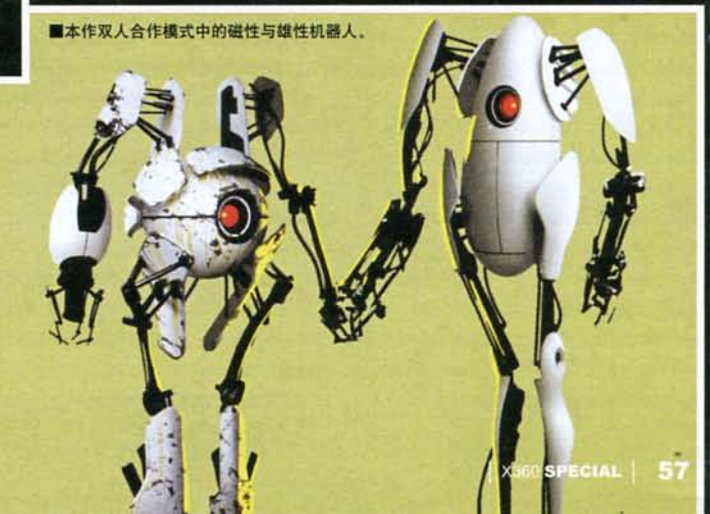
合作模式无疑是本作最重要的新元素，而且本作的合作模式是一个完整的剧情模式，与单人模式的剧情息息相关，玩家可以选择先完成哪个故事。Chell 并非双人合作模式的主角，Valve 设计了两个新角色：他们是用人格内核与炮塔机器人改造的两足机器人，一个是雄性，另一个是磁性。

在双人模式中，玩家各拿一个入口枪，都可以穿过伙伴创造出来的入口。在该模式中，时刻与伙伴交流至关重要。双人模式可以用线下分屏的方式进行，线上双人模式也提供了画中画功能，可以在小画面中看到伙伴的游戏情况。你可以在场景中放置各种图标，让伙伴根据图标指示行事。

进入幕后

据剧本作者 Eric Wolpaw 透露，在《入口》第一作中，本来就有打算将实验室设计成能够通过其模块式系统重新配置，但是最后并没有实现。根据故事的发展，在前作的最后实验室已经被毁，GLaDOS 要将一切重建。因此在本作中实验室改变结构与重新配置将会成为一个要点。

由于试验舱损坏严重，GLaDOS 无法单凭自己的能力进行修复，但它不愿推迟实验。这意味着它将会一点一点地让玩家进入到 Aperture 实验室的幕后，简单地说就是游戏的发展会变得更加难以预料，你偶尔能够逃离 GLaDOS 的影响范围，但是你时刻都会感觉到它的存在。


■本作双人合作模式中的磁性与雄性机器人。

CALL OF DUTY BLACK OPS

使命召唤 黑暗行动

原名：Call of Duty：Black Ops
开发商：Treyarch
发行商：Activision
预计发售时间：2010 年 11 月 9 日

使命召唤再次进化！

在伦敦 Shepherds Bush 路的一座商住两用楼里，一间面积不大的房间中挤了十几个游戏记者。Treyarch 的工作人员站在巨大的屏幕前，他驾驶着一架 Huey 直升机，朝地面上密集的士兵人群疯狂扫射，附近的建筑物在燃烧，枪炮与爆炸声不绝于耳。

这是 Activision 在欧洲举办的一场 E3 展前媒体见面会，Treyarch 展示了他们首次突破二战的《COD》，他们相信自己完全有实力取代 Infinity Ward，实现《COD》的再次进化。

文 清国清城 美编 anubis



■你的行动将决定不同角色的后期发展

由你演绎的冷战史诗

《使命召唤 黑暗行动》以冷战期间的多个秘密行动组织为题材，他们受命于美国中央情报局，在世界各地展开高度机密的行动，一旦行动被曝光，美国会否认与他们存在关联。行动的主要地点在东欧、越南和古巴。游戏可能会涉及冷战期间的多起著名事件，比如古巴导弹危机、肯尼迪遇刺以及水门事件。

“我们和 John Plaster 合作，他是 SOG（研究及观察组）中的全球权威人物。”Treyarch 工作室主管 Mark Lamia 说。“他来到我们的工作室，向我们透露了一切——包括训练、战术、武器和任务。他会检查我们的工作成果，并提供反馈。”本作的剧情覆盖面很广，用 Lamia 的话说，这将会是一个“史诗般的故事”。

本作中的事件不一定是按照时间顺序展开，Lamia 对于本作的剧情展开方式感到非常骄傲。剧情模式中还有不少能在多人模式中选择的重要角色，以及一些关键的支援角色，他们会在剧情中的特定时刻出现，而在几年之后却发生了令人意想不到的转变。以往的《COD》都是采用了线性的剧情结构，一条主线从头打倒尾，虽然酣畅淋漓，却缺少了游戏这种互动媒体本该有的“左右情节发展”的因素。本作将会是《COD》的一次剧情结构变革，采取了 FPS 游戏中并不多见的剧情分支系统，根据玩家的行为与决定，会导致一些角色在游戏后期产生不同的变化。

完整表演捕捉技术

在剧情表现方面，Treyarch 还采取了相当冒险的尝试——玩家所扮演的主角不再是没有任何台词的“哑巴”，Treyarch 专门为主角找了个配音演员，在 FPS 游戏中听到主角说话，想必会让很多玩家觉得不习惯。Treyarch 表示这是因为他们需要更丰富而完整的故事，如果主角没有台词，在剧情方面会产生很多限制。为了增强剧情表现力，本作首次采用了“完整表演捕捉技术”，这与 Rockstar 在《黑色洛城》中使用的创新技术类似，能够同时录制配音演员的声音、动作和面部表情，也就是说将演员的表演完整的捕捉下来，不像过去那样动作捕捉与表情制作和配音分别制作，这样可以使游戏中的角色显得更自然。



■使用最新捕捉技术的本作，在人物表情方面会更自然。

丛林屠宰场

Treyarch重点演示的一个关卡是发生在越南的顺化市，这个关卡的名字就叫"屠宰场"。这关一开始，就是一幅末日般的黄昏景象。一大批美军直升机如狂暴的黄蜂般轰鸣着，地面上的建筑熊熊燃烧着，棕榈树已经被烧成灰烬。玩家从一架直升机那里沿着滑绳降落，这时直升机遭到地面的炮火袭击，在空中盘旋了几圈后就坠毁了。主角被甩向某座建筑的楼顶上。

接下来开始由玩家操作，在一边与越南士兵战斗的同时，还要拼命寻找出口。Treyrach在演示中使用一个SPAS-12霰弹枪配上"龙之吐息"炮弹，可以让敌人全身燃起熊熊大火，视觉效果非常惊人。在玩家战斗的同时，空中的直升机偶尔会提供支援，以其密集的机关枪火力朝建筑物里面一阵狂扫，迅速就消灭了大批敌人。Lamia表示，《使命召唤 黑暗行动》的目标是向玩家提供多样化的战斗体验，较长的历史时期跨度以及更多样化的战场，将会让每一局战斗都充满惊喜。

■能够自由驾驶直升机轰炸地面上密密麻麻的敌人，这是本作最大的卖点之一。

自制武器

本作将会采用全新的武器定制系统。根据Treyarch的了解，冷战中那些参与黑暗行动的战士们，在行动之前会根据间谍拍摄的照片或者其他情报选择适合该行动的武器。本作中玩家也可以根据任务选择武器。本作收录了传统武器、非传统武器，以及当时在实验而并未量产的武器。武器可以改装，可以加上特殊的子弹。在野外行动时甚至可以自己造武器。Lamia说："这种可以让人们按照自己的方式进行游戏的设计是本作的核心。"

单人剧情模式中的武器当然是有数量限制的，不过玩家可以进行改装，组件的选项非常丰富。而多人模式的武器改造系统更是与以往完全不同，有点类似于《边境之地》，玩家几乎可以从最小的零件开始打造出自己的武器。

■武器的定制选项非常丰富，例如你可以给弩箭配上望远镜。



AI战术

Treyarch表示，本作的多人模式设计也是具有革命意义的。首先是合作模式最多可以四人进行，还有双人分屏模式。在AI方面则是根据冷战时期黑暗行动部队的真实行动原则来设计。在敌人的行为方式方面，Treyarch聘请了Sonny Puzikas担任顾问，他曾是俄罗斯Spetsnaz部队的战士，这个特殊部队就相当于俄罗斯的SOG，最擅长不用武器即取他人性命。本作中敌人的AI就是根据Puzikas的专业意见制作的，他甚至还客串当了一回动作捕捉演员。Lamia说："在游戏中他的AI类型将会非常难对付，行动力极强，非常敏捷。"

■在标准《COD》式火爆体验的同时，本作也会有一些潜入型游戏的紧张成分。

世界终结之道
The Way The World Ends



光环 致远星

原名：Halo：Reach
开发商：Bungie
发行商：Microsoft
预计发售时间：2010 年 9 月 14 日

HALO REACH

“刚开始，便已知结果。”

文 藤曦 美编 anubis

从《致远星》第一个预告片的第一幕，你就知道游戏将会以怎样的方式结束。由于致远星的沦陷，星盟夺去了7亿人的生命。自从《光环 3》打出了“结束战斗”的口号，一种终结的气息始终萦绕着“《光环》系列”，微软未来仍将继续这个标志性的游戏系列，但 Bungie 将离开这个伴随他们十年的系列。

《致远星》同时也标志着 Bungie 的新开始，在他们向外界公布该作时，他们为自己打造的新作已经在开发中。现在 Bungie 有 130 多人，其中有相当一部分正在开发由 Activision 发行的新作，在《致远星》完成之前，他们先在上层闲置的陈列室那里展开先期开发工作。Bungie 的办公地点原本的设计容量是 70 人，现在显得十分拥挤，厨房里都摆了一堆覆盖着灰尘的硬盘和厚厚的线圈。Bungie 原本计划搬到西雅图郊区 Bellevue 市附近的一座新办公楼里，Valve 的办公地点就在那附近。但《致远星》这个项目大幅延期，他们只能等到今年秋季游戏发售后才能动身搬家。



▶《光环 致远星》的氛围与画面效果与《光环 3》相比进化非常明显，动态光源明显增加，这样可以制作出更具电影感的光影效果，室内场景也可以有更多的移动光源。

Bungie 十年来最强大作

《光环 致远星》的氛围与过去的任何一个系列作都完全不同，在玩家面前的不再是蓝天、沙滩和翠绿的植物，而是充满阴郁气息的灰暗世界。

《光环 致远星》不是《光环 4》，《光环》二三两代的美术总监 Marcus Lehto 说：“我们渴望开发一款单独的游戏，作为我们建造《光环》系列十年努力的顶点。《光环 致远星》也许是迄今为止我们所开发的最强大的游戏，无论是在剧情、角色还是新游戏系统等方面。”本作执行制作人 Joseph Tung 表示，对 Bungie 来说，《致远星》不是《光环 4》，也不是一个新三部曲的开始，而是一个完全独立的游戏。

玩家扮演的是六人小队 Noble Team 的成员，其他队员将与你一起并肩作战，由于 AI 极高，你完全不需要费心去引导他们作战，他们自己会按照最佳的策略行动。这些成员都是斯巴达三代战士，他们的生产成本比斯巴达二代低，穿的盔甲也廉价得多，所以他们数量众多，经常被当作炮灰去执行危险任务。Tung 说：

> “我们打算在我们的游戏中首次露出斯巴达战士的脸，这关系到我们在开发本作时的一个重要投资，即制作出真实可信的人类演出。”

十年努力之顶点 集大成之作



■通过不同的装甲搭配获得不同的能力。

■本作的HP系统与《光环》一代以及《天降神兵》相同，护盾的补充速度不会像《光环3》那么快。

装上你的盔甲能力

Bungie希望将斯巴达三代战士塑造得更加有血有肉，而不是士官长那样完美无暇的超级英雄。正是因为他们有缺陷，所以更加要通过出色的战术配合才能在战场上生存。这些战士也将更具个性化，他们的装束各具特色，玩家可以用不同的盔甲装扮自己的角色。而且本作的单人、多人协作和多人对抗模式中，人物的形象是统一的，也就是说你在单人模式中把主角装扮成什么样，到了多人模式中就是什么样的形象。

不同的盔甲不仅有着不同的样式，而且还会带来不同的能力。本作采用了"盔甲能力"系统，比如装备了某种盔甲后，会具备疾冲能力，可以在一定时间内移动速度大幅加快，接着需要一段的"冷却时间"才能继续使用该能力。盔甲能力将会是本作经常用到的一种功能，就像手榴弹一样。将某些敌人打倒或者在某个物品储藏处都有可能获得新盔甲。

■爆炸效果将会全面进化，让玩家感受到爆炸的冲击力。

具有暴力感的战斗表现

本作在一些细节上的变化也带来了非常明显的效果，比如音效的变化。突击步枪的声音听起来更有力量感，离子枪让人仿佛能感觉到它的冲击力，击中目标时的嘶嘶声也很有质感。武器的视觉效果也明显进化了，AR开火时会冒烟，而且火花四射，蓄力离子束攻击会爆发出灼热的绿色冲击波，在爆炸时，将会看到周围的土地被炸开个大窝，土块四溅。Lehto表示希望本作的武器能有更强的暴力感，为过去色彩鲜艳的《光环》世界增添严肃的氛围。而这些更为真实化的武器表现是过去《光环3》引擎无法实现的，碎块的数量，颗粒的碰撞、烟雾的数量等都需要进行大量的运算。Lehto说："我们要让玩家看到大量物体被炸飞，颗粒从天空洒落，以及身边枪林弹雨的冲击力。"

在游戏的界面中可以看到周围环境的特征，并且在旁边会出现信息标注，提供该物体的信息。而且与《天降神兵》一样，也提供了夜视模式。游戏的暂停画面中可以看到"等级"和"信用"，其作用未明。

星球传奇

"我们希望玩家与《致远星》产生情感关联，了解并感受该星球存在的文化，到游戏最后，看到星球被星盟毁灭时，产生怅然若失的感觉。"Lehto说。环境美术组长Mike Zak为《致远星》带来了丰富的背景故事，跨度约150年。先驱后裔们的房子就是这种故事背景的文化表现。这种房子为圆形密闭，一般像碉堡一样依山而建，舒适而实用。而且这些房子依靠的是风能。



▲本作中人物建模的精细度大幅提高，从Emil头盔上的刮痕，到Kat靴子上的泥巴，每个细节都很到位。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织

■为了营造氛围以及表现本作出色的引擎，游戏中将会有很多雨天场景。

战壕里的故事

本作在人物的动作和过场动画的效果方面大幅改良，Bungie 用一段演示进行了说明。这是一个雨夜的场景，本作的引擎将会创造出多样化的动态天气效果。玩家与狙击手在一个狭窄的礁石地带作战，动作流畅地越过岩石。这个片段是用一个跟随在后面的镜头来表现的，看起来就像拿着个手提摄像机在拍摄，本作将会经常采用这样的镜头效果。本作的过场动画总监 Lee Wilson 说："这绝对是一个发生在战壕里的故事，所以我们希望感觉能非常真实。"在这种镜头运作方式下，本作新增的暗杀动作显得更具魄力，使用该动作时会以第三人称视点描绘杀敌过程，该动作也应用于多人模式中。

本作的新引擎可以实现更强的细节度缩放，也就是说根据人物或者物体与"镜头"的距离，自动调节其建模的精细度和贴图解析度，距离屏幕最近时的最高精度模型制作得非常细腻。而且 Bungie 也可以将更多的运算力留给壮观的场景。本作可以同时处理的 AI 为 40 人，或者 20 辆载具。这也使得本作可以表现更加壮观的战斗。

■太空大战的加入使本作的游戏性丰富了许多。



■在 UNSC 基地通过火箭进入太空。

主题音乐

主题音乐会在很大程度上决定一款游戏的感觉与氛围，当 Bungie 宣布《致远星》不会沿用经典的《光环》主题音乐时，很多玩家都感到失望。但是本作的音乐总监 O'Donnell 表示，《光环》的主题音乐已经播了十年，实在不能再重复了。《致远星》的新主题曲仍然透着《光环》的味道，同时有着《致远星》不同时代设定的独有感觉。对于音乐的质量，这当然是玩家不需要担心的，《光环》的音乐从来没有令人失望过。



太空大战

在 E3 展公布的 DEMO 中，最令人吃惊的是本作居然有空战内容。玩家驾驶着 UNSC 的火箭船 Saber 在外太空与星盟展开激战。这个关卡叫做"长夜慰藉"(Long Night of Solace)，与剧情模式的其他关卡一样，都可以 4 人合作游玩。

这个关卡一开始，几名 Noble Team 成员降落在战区外围，向着 UNSC 基地一路杀去。到达基地后，就可以坐上 Saber 号进入致远星的轨道。如果是四人合作模式，每个队员都有一架自己的 Saber 号可以操控。斯巴达战士的任务是守护 Anchor 基地——虽然那里已经成为废墟。女妖号战机迅速向下俯冲，用机关枪朝 Saber 猛烈开火，而 Saber 的护盾可以吸收对方的部分攻势，在界面中可以看到护盾和船体的强度，以及推进器的热度。Saber 号的操作非常灵活，能够 180 度翻转、滚筒式翻转以及侧向躲避。在操控 Saber 号躲避敌人的火力时，还要注意躲避漂浮的太空垃圾，而且可以向这些漂浮物射击。Saber 号也有导弹，可以将敌人锁定。火箭的威力强大，能够将敌机炸成碎片。

幻境神界 大天使的崛起

X360 动作 ■エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン ■Ignition ■日版 ■预定 2010 年内发售

从游戏目前公布的资料来看，无论是人设还是战斗系统都似乎在刻意讨好女性玩家，可见厂商对游戏的市场定位和销量还是很有信心的。这次我们将操纵拥有神之力量的主人公穿梭于天、人、冥三界体验一场充满奇幻的冒险，能否成功阻止一场新的浩劫或许就在你一念之间。

天使的冒险物语

幻想与庄严并重的场景

为了让玩家将更多的注意力放在游戏的场景上，制作小组特别将动作游戏中应该必备的血槽等参数显示都隐藏了起来，与敌人战斗时玩家必须根据双方的动作来判断接下来行动的方案，非常考验玩家的观察力。



◀玩家此时所处的场景是一个巨大的手掌，所以平时多留意画面中的细节也能发现很多乐趣哦。



▲远处的瀑布和近处的湖水可以说是天界的标准建筑风格。

强调连击的战斗

既然是为女性玩家量身定做的，那么游戏战斗自然不会很复杂，只需要几个基本的按键就能轻松使出华丽的连击。其中比较特别的是，根据玩家输入的按键顺序不同，主人公攻击敌人的连击方式也会随之变化。另外在战斗中如果持续对敌人进行攻击，会有很大几率破坏它们的防具，看着光膀子的帅哥们上窜下跳，估计很多女性玩家会更想跃跃欲试吧！

■如果盔甲被破坏，敌人的防御力会不会下降呢？





主人公 伊诺克

被神选中的青年，最初生活在人间，后来前往天界，在议会中担任书记员的职务。在得知堕天使开始兴风作浪后，他接受了神的旨意，再次返回人间阻止“洪水计划”。

红色眼眸的大天使 路西菲尔

拥有自由操纵时间能力的大天使，经常会在多个时代中穿梭来完成神所下达的命令。游戏中他的任务是协助伊诺克讨伐堕天使，应该是最值得信赖的同伴之一。

Majin

X360 动作 ■Majin ■NBGI ■日版 ■预定 2010 年发售

首先，本作乍看之下充满了怪异的风格，NBGI 的这款游戏真的是有些让人摸不到头脑，或许“奇异”本身就是游戏的卖点所在吧。玩家在游戏之中可以体验到千奇百怪的战斗方式与所谓的“魔人之力”。这种力量不仅仅在战斗时起到了主导作用，也和游戏中的一些解谜要素挂钩。如果你是个对奇异类游戏充满兴趣的玩家，那么就不妨来关注一下这款新作吧。

使用新奇的魔人之力吧！



故事介绍

早在很久很久以前，这一块大陆上的各个小国之间纷争不断，常年的战争笼罩着整块大陆，直到一个自称是“神的使者”的年轻人统一了它们。作为历代中的勇者，同时又是一个贤王，被他统一后的这块大陆欣欣向荣，充满了生气，各种技术使得人们的生活得到大幅改善。没有人对这种繁荣景象产生过质疑，直到那不可思议的一天到来为止。

仅仅一夜之间，整个王国好像突然从历史的记载上消失了一样，整个国家被无尽的黑暗所笼罩，一旦进入那片黑暗之中的人，就从没有一个能够再次回来。

就这样经过了数百年，一个年轻的盗贼闯入了黑暗之中，当他抓到了一只不可思议的生物，即“魔人”时，命运的齿轮终于开始转动了……

魔人之力

游戏中这个称为“魔人”的好伙伴不仅仅是战斗时的好帮手，更是可以运用各种能力来开启机关。玩家需要仔细观察周围的场景，随后运用水、火、雷、风、暗这五种能力。5 大能力在战斗中有各种效果，对付敌人也可以分为好几种方式。



▲放出黑色的冰冻之气，可以冻住敌人。随后使用拳头就能轻松击碎，和美杜莎的石化光线非常相似。



▲雷之力可以让敌人进入麻痹状态，而且这种能力非常特别，玩家可以在场景中自由引导，非常具有创意。

▶主要是用于场景中的解谜部分，魔人会从嘴里吐出水柱来驱动水车，从而开启上方的机关。



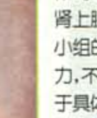
◀一种远程攻击的手段，在周围形成强力的气流来攻击远处的敌人，在一些 BOSS 战中也将发挥巨大作用。



▶火焰的力量不单单可以烧死怪物，而且和水之力一样拥有解谜的能力，在一些特定的场景中需要用到。

魅力满点的BOSS战

虽然本作的风格比较怪异，但大魄力的 BOSS 战依然让玩家觉得肾上腺素激增，同样能够吸引不少玩家的眼球。根据制作小组的透露，BOSS 战中需要同时活用魔人的 5 种元素之力，不仅考验玩家的操作技巧，更要考验玩家的头脑。至于具体如何战斗，希望游戏发售之后会给我们带来惊喜。



◀这只看似蜘蛛一样的敌人就是关卡后期的BOSS，由于“暗之力”的影响，全身上下都突变成了坚硬的外壳，脚上尖锐锋利的爪子外露，面目狰狞。

骑士契约

X360 动作 ■Knights Contract ■NBGI ■日版 ■预定 2011 年内发售

这是一款以浮士德的传说为题材的幻想风格作品，是 NBGI 近年来为数不多的原创动作游戏。由于采用趋向欧美的表现手法，所以本作给人感觉耳目一新，与"魔女"并肩作战的设定既类似《猎天使魔女》，但游戏的玩法又与前者有着较大的不同，让我们期待本作进一步的情报！

美女与野兽的传说

故事的开端

在遥远的过去，为了追求"永恒的生命"，邪恶的炼金术师浮士德发起名为"魔女狩猎"的运动。被无辜牵连的魔女受到残酷的拷问，无一例外地被刽子手海因里希取下首级。当最后的魔女遭到处刑之时，她诅咒海因里希不得超生，只能永世彷徨于人间。仇恨之心让海因里希从地狱重新召回被浮士德处决的魔女灵魂，并唆使她们报复人类，其中就包括最后的魔女——格蕾切。格蕾切与刽子手海因里希缔结骑士的契约，踏上了讨伐浮士德之路。



男女主角设定

海因里希・霍夫曼

霍夫曼家族世代代为刽子手，在浮士德的蛊惑之下，海因里希杀害了包括格蕾切在内的 7 名善良的魔女。受到诅咒的海因里希求生不得求死不能，于是背叛了浮士德成为了魔女的同党。约 100 年后，格蕾切复活，海因里希与之缔结骑士契约，只为获得正常人的身体。

格蕾切

格蕾切拥有与"世界魂"接触的能力，她掌握自然魔法的奥义，可以随心所以地操纵生命。100 年前，格蕾切被浮士德捉住并处决，弥留之际对刽子手海因里希立下了不死的诅咒。而如今，格蕾切借助他人的肉体重新复活，目的只有一个，那就是复仇。曾经杀过自己一次的海因里希，现在则是她的守护者。

强调合作的战斗

不同于其他动作游戏，本作战斗系统的特色便是合作攻击。海因里希与格蕾切只有相互配合才能战胜强敌，一些解谜要素也需要两人合作才能完成。而在战斗中给予敌人的伤害值达到一定程度后，画面中就会出现带有 QTE 提示的终结技演出，每个玩家都会为此热血沸腾。



▲海因里希在战斗中需要保护格蕾切，特别是惊心动魄的 BOSS 中。



▶格蕾切的武器为"魔女之后"，可以强化同伴的武器，也能发动召唤。

强袭魔女 白银之翼

X360 射击 ■ストライクウィッチーズ 白银の翼 ■Cyberfront ■日版 ■预定 2010 年 7 月 29 日发售

随着《强袭魔女》TV 动画第二季的火热上映，经由原作改编的射击游戏《强袭魔女 白银之翼》也将登陆 X360 平台。不同于以往改编作品的是，本作的游戏类型完全忠于原作，属于正统的飞行射击游戏，流程中还加入各种原创剧情以及角色，作为一名 FANS 没有理由错过本作！

基地探访

"基地探访"是本作贯穿全程的关键模式，玩家可以在此选择想要探访的目的地，并与各个角色展开对话交流。一些特殊功能，例如在会议室鉴赏游戏中已经收录的 BGM 乐曲、在艾拉的房间进行占卜等等，也是非常贴心有趣的设定。



▲游戏中玩家可去的地方有很多，因此收集分支剧情很重要。



▲丰富的剧情模式让原作的 FANS 过足瘾。

主要登场角色



宫藤芳佳 CV：福园美里

原型机体：零式舰上战斗机 22 型甲 A6M3a
使用武器：九九式二号二型改 13mm 机关枪
攻击方式：扇形射击　**魔力解放：**强力广域射击



萨妮娅 CV：门脇舞以

原型机体：苏联 MIG60
使用武器：Flieger Hummer 火箭发射器
攻击方式：交替射击　**魔力解放：**V 字双向追加射击



莉内特 CV：名冢佳织

原型机体：Spitfire 喷火式战斗机 MK IX
使用武器：Boys Mk－Ⅰ反坦克来福枪
攻击方式：强力半贯通弹射击（安定性优秀）
魔力解放：贯通力、攻击力大幅强化



坂本美绪 CV：千叶纱子

原型机体：零式舰上战斗机 22 型甲 A6M3a
使用武器：九九式二号二型改 13mm 機関銃、扶桑刀
攻击方式：贯通直线射击、非贯通普通射击
魔力解放：直线斩击贯通射击



特洛伊无双

X360 动作 ■TROY 无双 ■Koei Tecmo ■美版 ■发售日未定

这大概是有史以来最夸张的《无双》了。顾名思义，游戏是以西方玩家耳熟能详的特洛伊战争为背景的。如今《无双》已不复当年之勇，现有的"《无双》系列"已经难以支持光荣的财政报表，因此必须开拓新的系列。本作的美版名为《特洛伊勇士传说》，说明光荣对于《无双》在欧美的人气还是心知肚明的。





阿喀琉斯

希腊联军中的头号勇士，全身刀枪不入，惟一的弱点是脚后跟，给西方人留下了"阿喀琉斯之踵"的谚语。

帕里斯

引发特洛伊战争的罪魁祸首，不过老实说游戏中这样子也太大叔，不知海伦是怎么会看上他的。

希腊神话中的瑰宝

不得不说，这回光荣是挖到宝了。世人对于特洛伊战争的了解，多半来自于荷马的名著《伊利亚特》。特洛伊战争爆发的起因是雅典娜、赫拉、阿芙罗狄忒三位女神争夺金苹果，她们请特洛伊王子帕里斯来裁定，结果帕里斯断给了阿芙罗狄忒。作为回报，阿芙罗狄忒指引帕里斯抢走了希腊最美的女人海伦，而海伦当时已是斯巴达王的妻子。为此斯巴达王组成希腊联军远征特洛伊，大战十年之后，终以木马计破城得胜。

在特洛伊战争中涌现了无数英雄人物，看过好莱坞大片《特洛伊》的人应该记得不少，比如英勇无敌的阿喀琉斯、智勇双全的赫克托耳、足智多谋的奥德修斯……这些希腊英雄留下了无数动人的传说。而这些角色都会在游戏中出现，此外也会有一些神话中的怪物参战。

游戏特色

本作虽然名为《无双》，但实际制作的是光荣在加拿大的分公司，因此游戏的玩法会与传统《无双》有很大区别。首先的一大不同就是游戏的血腥度会高出很多，大出血的场面只是小儿科。另外初始条件下双方的攻击力都明显偏高，这点使得游戏玩起来更像是《鬼泣》式的动作游戏，而不像过去的《无双》。游戏中登场的武器不多，相对地人物的招式丰富了很多，更加入了一击必杀的招式。

游戏流程将分为希腊联军和特洛伊军两方进行，目前尚不知道有无神祗参战。



■本作的暴力程度将远胜目前最暴力的无双——《北斗无双》。



■从公布的CG来看，绝世美女海伦也不过如此。

秋之回忆 勾指的记忆

X360 文字冒险 ■メモリーズオフ ゆびきりの记忆 ■5pb ■日版 ■预定2010年7月29日发售

正在开发中的本作是系列诞生10周年的纪念作品。作为系列的第七弹，本作决定将主题回归系列的原点"忧伤"和"回忆"。游戏将以这两个关键词为主题在风格迥异的舞台上上演许许多多的悲欢离合。本作的关键词即是"勾指"这个表示着约定的仪式。

人气恋爱游戏再度回归



主要登场角色



星月织姬

声优：野中蓝
年龄：23岁
身高：145CM
生日：7月8日

市立藤林高中的教师，直树和千夏的老师，本身也是一位刚出校门的学生。被学生称作"公主老师"，深受学生喜爱。



鼓堂诗名

声优：早见纱织
年龄：15岁
身高：160CM
生日：12月1日

市立藤林高中的高一学生，活力十足的少女。擅长获取各种八卦小道信息，是个十足的校内谍报活动家。



莉莎·凯西·福斯特

声优：酒井香奈子
年龄：16岁
身高：171CM
生日：10月30日

因为喜欢日本的历史和文化来日本短期留学的美国女孩。一头金发让人过目不忘，在一家名为"风流庵"的餐馆打零工。也是在那里认识的直树。



天川千夏

声优：鹿野优以
年龄：16岁
身高：152CM
生日：7月19日

直树的同班同学，也是自幼一起的青梅竹马。小的时候似乎和直树有过和"娃娃亲"的婚约，但后来因为家庭原因取消了，即便这样还是把自己百分百当做直树的"新娘"，几乎是24小时与直树形影不离……

南云霞

声优：小林ゆう
年龄：16岁
身高：163CM
生日：9月30日

突然闯进直树生活的"离家出走少女"。一切都是谜。突然闯进直树家要和直树同居……本人有些冷酷且精明。举止品位非常高，但是本人却不以为意。

故事概要

神奈川县藤川市的藤林高等学校，又像往年一样迎来了温暖的春天。一名叫芹泽直树的平凡男孩祈祷着平凡的生活能够永远延续。和青梅竹马的女孩天川千夏幸福地过着每一天。

但是毫无征兆地，一名谜之少女的出现打破了这个温暖春天的美好平衡。面对谜之少女南云霞的无理"要挟"，直树将如何选择？迷茫的直树面对自己突然被打乱的生活，面对记忆中渐渐清晰的矛盾，曾经勾指的约定究竟该如何选择？

勾指系统

游戏中玩家所扮演的男主人公名叫芹泽直树，是市立藤林高中高二学生。他曾经被寄养在千夏家，现在独自生活。由于其遇到约定时总喜欢和别人"勾指"，所以也就诞生了本作同名的系统。在与不同的女性角色进行对话时，仔细观察对话框的右下角会发现类似"勾指"的图标，根据玩家是否勾指的选择结果，故事的发展也会随之改变，在追求不同女孩子的时候一定要谨慎选择。





灵弹魔女	AG Interactive	动作射击
X360 Bullet Witch		日版
2006年7月27日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

以今天的眼光来看，本作实在是够简陋的。然而在X360早期，本作却是为数不多的亮点之一。游戏主人公——魔女阿莉西娅的造型相当不俗，生天目仁美的配音也很出色。游戏的玩法类似于《战争机器》，但没有掩体系统，取而代之的是夸张的魔法。当然本作最为人称道的还是厚道的下载内容，5套新服装和数十个新关卡完全免费，在当时曾引发话题。看看今天业界泛滥成灾的收费DLC现象，真是让人有"世风日下，人心不古"的感叹。

本次经典回顾推荐本作，除了本作的成就还算好拿之外，更重要的是本作是成就史上绝无仅有的传奇999之作。本作要想拿999点成就还是比较容易的，对于想凑特定数字的人来说很值得推荐。而且游戏的日美版成就分开算，虽然美版锁区不能玩，但是亚版英文版的成就是和美版一起的，因此在国内找两个版本并不困难。不过注意日版初期有BUG，要上网更新或下载补丁才能解除全成就。

成就数量		1000点／14个
难度	～999点	★★☆☆☆
	～1000点	★★☆☆☆
在线成就点数		无
全成就所需时间		～999点 15小时左右
最少通关次数		5次
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		无
有无成就BUG		无

生存指南 前面说过了，游戏玩法类似于没有掩体的《战争机器》。不过游戏中的物体非但不能成为掩体，反而有可能对主人公造成一击必杀，凡是在空中飞来飞去的物体砸中你时多半就挂了，这是游戏最恶心的地方。幸好这些物体也不是随随便便就会动的，一般来说只有在使用魔法或是敌人使用特定攻击时才会活动。

虽然不能指望掩体，但是主人公拥有多种魔法，其中不乏相当实用的类型。游戏还引入了升级系统，当玩家过关时根据难度和评价会给出技能点(SKILL POINT)，用这个点数就能学习并升级武器和魔法。评价分为以下几项：杀敌数、过关时间、人类生存率，最后一项人类生存率要求大家快速杀敌救出人类，受伤的人类可以用魔法救治。难度越高，得分倍率越高，如果能整关不死也有加分。

下面介绍一下游戏中最重要的几种武器和魔法。

Hitpoint Ability

HP回复速度。

Magicpoint Ability

MP回复速度。

MachineGun Form

初期的标准武器，性能平均，与Element Shot配合可带火属性，把杂兵身上打出火后即可静待其死亡了。

Cannon Form

平时不好用，但与Element Shot配合可变为狙击枪，极其实用。

Gatling Form

威力最大、射速最快的武器，性能没得说，升级花费也是最大的，但绝对值得。

Element Shot

属性魔法，和不同武器搭配有不同效果，最好用的是就是狙击和火。

Ravens Panic

召唤乌鸦，这招能将前方大范围杂兵全部定住，实用性超级好，只是在狭小空间无法使用。

流程简介 本作共有5个难度，因为打高难度并不能解除低难度的成就，所以要想全成就的话至少要打5遍。第一遍先打EASY无疑是明智的选择。不过在正式开打之前，建议先多打几遍NORMAL难度的第一关来积攒技能点。优先习得的是Cannon Form、Element Shot、Ravens Panic，1级即可。如有余力的话建议把Gatling Form也学会，否则打最终BOSS的时间可能会差几十分钟。以上技能凑齐之后，就可以正式挑战EASY难度了。

第一关 这一关中期需要寻找浮在空中的恶心大头怪，将其击毙后会开放新的道路。初次遇到坦克时剧情中能学会雷电魔法，此招可以秒掉坦克。最后在桥上会遇到最后一只大头怪，它会召唤各种物体来砸你，如果被砸中的话就是秒杀的下场。不过此种敌人只需用MachineGun Form + Element Shot的火属性效果即可轻松秒杀。









第二关 本关有狙击枪的话就很简单，步步为营逐步推进即可。本关会出现两个狙击手，本作的狙击手非常厉害，任何难度下都是一击必杀。不过我方的狙击枪射程比他们远，而且狙击手的位置是固定不变(任何难度均是如此)，因此初次打EASY时可能会有点吃力，但背版以后任何难度就不怕了。

本关后期会遇到3个巨人兵，其弱点是心脏，狂射即可。最后会遇到巨大的BOSS，此时无法对其造成伤害，打上一阵子神秘的声音会让你撤退，来到指定位置后就过关了。

第三关 本关一开始都在地下通道和室内作战，不能召唤乌鸦，这一点在低难度下还没什么影响，高难度就很致命了。这里推荐试试魔法Rose Spear，算准距离的话能够秒杀敌人。另外部分场景中的天花板可以打下来压杀敌人。

进入机场后有大批敌人包括狙击手，对策是躲起来慢慢狙。出了机场就可以用乌鸦魔法了，消灭3个大头怪后上飞机进入BOSS战。对付BOSS巨鱼全靠雷电魔法，一上来就轰它一发，之后打眼球怪来恢复魔力。轰完第二发后不久会出现提示，此时如果用雷电击中巨鱼的弱点就能过关。





第四关 本关难度不大，因为场景够大，所以用狙毫无压力。桥上的巨人可以直接打死，也可以冲过桥后击毁桥下的爆炸物来炸掉大桥。采掘场有狙击手，老规矩，用狙击枪秒之。上山后来到司令部，这里敌人会有数批直升机增援，我们可以用旋风魔法将其卷走。但要注意别被花花草草砸中了，否则死的就是玩家了。杀光所有敌人后过关。



第五关 同样是广大的场景，但敌人比上一关凶猛得多。一上来就有不少狙击手，交通要道上还有坦克阻路。离开村庄后进入森林，这里需要消灭所有放幽灵的怪物，同时还有一只巨人。出了森林是狭窄的山道，小心一点没问题。本关无BOSS。

第六关 游戏的最后一关，场景和第2关类似，但城市已经被破坏得七零八落。本关还是以寻找大头怪为主，不断开拓新的道路前进。途中可以学会陨石魔法，但不要使用，因为混乱的场景很有可能把你自己秒掉。难点出现在从广场返回之后，这里会有连续的巨人战和坦克战，玩家的魔法值不能保证每辆坦克都用雷电魔法轰掉，因此得用乌鸦开路放过几个。冲过去就是最终BOSS战。



最终BOSS的攻击方式比较单调，大致分为以下几种：

跺脚： 可视为全屏攻击，威力不大，但能击飞物体，用翻滚可躲。
井喷： 发动前最终BOSS会运气良久，之后井喷之处会冒蒸气，也能击飞物体。这一招快速移动即可躲开。
火球： 召唤火球进攻，威力巨大，高难度下一击必杀。此招只会在远距离使用，可以用连续翻滚来躲。
喷火： BOSS左手的火蛇可以喷火，威力巨大，不过只要始终保持在BOSS的右手侧及身后即可无忧。
召唤： 召唤幽灵进攻。幽灵需飞到主人公头上后才有攻击判定，在这一瞬间可以用翻滚轻松躲掉。后期幽灵套中人类同伴时，人类同伴会变异。打掉幽灵可以回复魔法值。

最终BOSS战比较漫长，大致可以分为以下几个阶段。

第一阶段：此阶段BOSS身上有无敌的防护罩，此防护罩必须由人类同伴来破坏，玩家可以先站到他身后待机，待防护罩破掉之后立马以Gatling Form狂轰其背。最终BOSS的弱点有背部、头部和左肩衍生出蛇的位置，攻击其背部是最有效的。



第二阶段：此阶段BOSS受到一定创伤后会飞到街道的另一边去，我们要乘势追击。但追击时要小心BOSS召唤火球，另外无论何时都不要靠近任何物体，以免不幸被物体砸中。

第三阶段：当神秘声音提示可以干掉蛇的时候，就可以猛攻其左肩衍生出蛇的位置了，因为蛇喷火威力巨大，因此还是从背后进攻比较好。直接射击蛇头效果更佳，但瞄准起来有些困难。

第四阶段：把3条蛇都干掉之后再射上一阵子，神秘声音会要你发动终结技，此时只要发动陨石魔法即可搞定收工。但要注意魔法从发动到最终BOSS毙命有一定时间，在这段时间内你可千万别死了，尤其要注意被陨石砸下来的各种物体。

成就详解

ステージ1クリア 10点
成就说明 打过第1关

ステージ2クリア 10点
成就说明 打过第2关

ステージ3クリア 10点
成就说明 打过第3关

ステージ4クリア 10点
成就说明 打过第4关

ステージ5クリア 10点
成就说明 打过第5关

ステージ6クリア 10点
成就说明 打过第6关

全ステージクリア 140点
成就说明 打过所有关

「EASY」クリア 50点
成就说明 EASY难度通关

「NORMAL」クリア 100点
成就说明 NORMAL难度通关

「HARD」クリア 150点
成就说明 HARD难度通关





「CHAOS」クリア 250点
成就说明 CHAOS难度通关

「HELL」クリア 1点
成就说明 HELL难度通关
成就拿法 其实HELL难度除了最终BOSS的跺脚为一击必杀外，其他方面没有什么难以让人接受的设定。但花这么多时间却只有1点成就，这究竟值不值呢？相信每个玩家心目中都有自己的答案。笔者自己是拿了两个版本的999点……

フルパワーアップ完了 150点
成就说明 所有武器和魔法升级完毕
成就拿法 一般说来即使初期没刷过技能点，在CHAOS难度通关前也肯定能升满。

注：美版、亚版英文版除成就名为英文之外，内容完全一样，但修正了时间BUG，另外游戏平衡性更好。

总プレイ15时间以上 99点
成就说明 游戏时间超过15个小时
成就拿法 日版初期有BUG，拿不到此成就，升级后可解决这一问题。这个99点相信是不少人选择本作的原因之一，要想取得也不难。但要注意的是这个游戏时间是指你实际玩游戏的时间，在游戏中按暂停是没用的。另外游戏时间必须在经过检查点后才能保存下来，比如你在某个检查点之后耗了15个小时，但你在来到下一检查点之前不幸死掉的话，那么这15个小时就白耗了！不过对策也很简单，就是找一个能够绝对安全地来到下一个检查点的地方发呆即可，个人推荐是第一关打死最后的大头怪之后。先确保已经清场，之后就退到桥后方发呆即可，15个小时后直接过关，成就就能解除了。不过正常情况下打完除HELL外的4个难度也差不多要这么长时间，其实没必要过于在意这个时间问题。



野兽家园	Warner Bros.	平台动作
X360 Where the Wild Things Are		美版
2009年10月13日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

可能很多人都没听说过《野兽家园》这个名字。《野兽家园》原本是一本儿童画册，全书只有10句话338个字，拿过1964年凯迪克奖金奖。游戏是为了配合2009年10月的同名电影而推出的，不过游戏的剧情与电影版没有什么关系。游戏素质不敢恭维，惟一的优点是不难。不过游戏全成就难度不大，因此值得向大家推荐。顺带一提的是，本作一般被简写为《WtWTA》。

本作成就的重点在于收集，收集要素的总数超过了500个！虽然游戏的版图不大，但是隐藏要素太多，而且不少都隐藏在某些物体后面，必须打碎才能取得，因此相当花时间。不过好在游戏中自带秘技功能，而且不影响成就获得，其中一条秘技"财宝猎人"对大家找隐藏要素非常有用。游戏有难度成就，不过打HARD即可全部解除。游戏的战斗部分难度很低，主人公的防御能够破解绝大部分攻击，而且可以在攻击途中使出，十分强大，战斗部分一直到最后一关才略有难度。



成就数量	1000点/48个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无



Follow The Bull 20点
成就说明 完成第一关



Explore the Island 20点
成就说明 完成第二关



Escape The Cave 20点
成就说明 完成第三关

Plug The Rifts 20点
成就说明 完成第四关

Rescue Ira 30点
成就说明 完成第五关



Go to Nowhere 30点
成就说明 完成第六关

Survive the Destruction 30点
成就说明 完成第七关

Find a New Island 40点
成就说明 完成第八关

Reach the Ocean 40点
成就说明 完成第九关

Find Alexander 50点
成就说明 完成第十关



Leap to the Moon 50点
成就说明 完成第十一关

Stranger 75点
成就说明 EASY以上难度通关

Hero 90点
成就说明 NORMAL以上难度通关

King 100点
成就说明 HARD以上难度通关
成就拿法 HARD难度通关便可取得三个游戏通关的成就，所以在游戏一开始，就请选择HARD难度，这样游戏只要打一遍就够了。HARD难度下也没什么难的，只是有一种大型影子怪物的震地攻击比较强悍，范围几乎是全屏，而且防御不能，必须保持一定距离跳起来才可无伤。这种敌人在最后一关会成双出现，需要略加注意。



Friend of Alexander 5点
成就说明 收集25只海龟



Friend of Ira 5点
成就说明 收集25块水晶



Friend of Judith 5点
成就说明 收集25颗种子



Friend of Douglas 5点
成就说明 收集25个蜂巢

Friend of the Bull 5点
成就说明 收集25个骷髅





Friend of KW 5点
成就说明 收集25颗鸟蛋



Friend of Carol 5点
成就说明 收集25个小房子



Veterinarian 10点
成就说明 收集全部60只海龟



Geologist 10点
成就说明 收集全部60块水晶



Green Thumb 10点
成就说明 收集全部60颗种子



Beekeeper 10点
成就说明 收集全部60个蜂巢



Hamlet 10点
成就说明 收集全部60个骷髅



Incubator 10点
成就说明 收集全部60颗鸟蛋



Real Estate Mogul 10点
成就说明 收集全部60个小房子



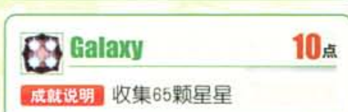
Nova 5点
成就说明 收集5颗星星



Supernova 10点
成就说明 收集20颗星星



Star Cluster 10点
成就说明 收集40颗星星



Galaxy 10点
成就说明 收集65颗星星



Universe 20点
成就说明 收集全部95颗星星

关于收集 本作要收集的物品共计515个，要想全成就的话一个都不能漏，比较夸张。不过要想收齐的话难度并不高，因为除星星外的7种物品的收集对应游戏中的7条秘技，其中水晶收齐之后解锁的秘技"财宝猎人"(TREASURE HUNTER)最为实用。开启之后，只要按住BACK键，如果附近有漏掉的物品，就会出现一个硕大无比的箭头指示方向，有这条秘技后完成全收集只是时间问题了。

60块水晶分布于Seasick(15个)、Crumbling Island(5个)、Setting Sail(25个)、Village(15个)。Village也就是野兽们的村庄，村子里的收集要素是随收集比例逐步开启的，因此最好通关后再去村子里搜刮。水晶收齐后，会在CHEATS选项中解锁第7项，打开即可进行欢乐寻宝之旅了。

游戏通关后可以用选关模式来反复挑战，集齐某关所有的物品后，可直接退出，不必将关卡打完，以节省时间。有了财宝猎人秘技后，惟一可能漏过的收集要素就是第二个骑野兽的任务中的不同分支了，这一关用财宝猎人秘技是无效的。



Wild Rumpus! 10点

成就说明 在不受伤的情况下连续干掉15个敌人

成就拿法 敌人的大部分攻击都可以防御，而且敌人的攻击先兆很明显，一看到敌人要攻击就马上防御，打几下防一下，前几关就能轻轻松松解开。



On Fire 10点

成就说明 消灭250只萤火虫



Greased Lightning 15点

成就说明 消灭25只闪电虫

成就拿法 闪电虫有一种秒杀法，先用蓄力攻击打得肚皮朝天，之后用跳起攻击，可以一击必杀，对大个的闪电虫也是如此。这一招对付闪电虫非常实用。



The Cleaner 20点

成就说明 消灭100只影子生物



Jack of Hearts 10点

成就说明 体力成长到4颗心



King of Hearts 15点

成就说明 体力成长到7颗心



Ace of Hearts 30点

成就说明 体力成长到10颗心

成就拿法 干掉敌人，捡到收集品时，都可以取得一定数量的白色小球，那相当于经验值，取得一定数量的经验值后，体力上限就会成长，最高升至10颗心。只要见敌人就消灭，在收集要素全部找齐之前，应该就能让体力达到最大值。

Three Square Meals 20点

成就说明 被三只不同的野兽吃掉过

成就拿法 要被野兽吃掉，那么就要不停地攻击野兽，野兽会反击，被打一下会减半格体力，不要停，一直打，直到自己的体力剩一格，再被反击时，野兽就会一口把马克斯吞掉，之后会在检查点复活。在村子里，招惹三只不同的野兽，分别被他们吃掉就行了。

Worst King Ever 10点

成就说明 让三只不同的野兽被黑色粘液吞没

成就拿法 关卡中经常会出现把野兽从黑色粘液中救出来的战斗，只要故意耗时间，让他们沉下去就行了。如果不记得谁被吞没过，可以打最后一关，过程中会有三个不同的野兽需要解救。



Gymnast 5点

成就说明 连续做三个摆荡

成就拿法 在可以连续摆荡的树枝处，方向推前，连接跳跃键就行了，在流程中肯定能够解开。



Allergen 10点

成就说明 让三只不同的野兽打喷嚏

成就拿法 在一种黄色的植物上采下一个果子，扔到野兽的身上，野兽就会打喷嚏。流程中后期，当村子里有这种黄色植物后，用果子扔不同的野兽就行了。



Demolitionist 10点

成就说明 一次爆炸消灭五只萤火虫

成就拿法 在第6关REBELLION中期有一个洞穴，里面有不少萤火虫的巢穴，径直往里走，先不要干掉普通萤火虫，让它们聚过来，在最里侧会出现一只自爆萤火虫，与巢穴引发连锁反应的话，可以把周边的虫子一起炸死，几乎可以自然取得。

Captain 25点

成就说明 一命不死完成一个骑野兽的任务

成就拿法 游戏中有两个骑野兽的任务，一命不死需要对跳、滑、撞三种动作应对的场合十分熟悉，及时的反应外加多试几次，了解几处视线不太好、容易失误的地方，那么无失误地过关就不会太难。失败时可按START键暂停，选择从本关重新开始。集齐所有的小房子后可以开启秘技Riding Carol Cheat，效果为自动撞开障碍物，这会令难度下降一些。



Commodore 25点

成就说明 一命不死通过一个驾船任务

成就拿法 游戏中驾船的关卡一共有三个，有两个是连在一起的，一命不死完成其中任意一个即可，当然最简单的还是第一个，而且因为是在关卡的最开始部分，失败了重试也比较方便。小船与障碍物擦碰会有一些小损伤，只有迎面撞上障碍物，才会直接撞毁。这个迷你游戏的难度比骑野兽要低一些，另外集齐全部鸟蛋后可以开启秘技Boat Cheat，效果为小船不会损毁(但完全正面撞上的时候还是会坏)，这样就毫无难度可言了。

Glass Houses 10点

成就说明 引发一场由多只野兽参与的泥团大战

成就拿法 在村子里，当看到两只以上的野兽靠得比较近时，先用小泥团攻击其中一只，然后迅速跑到另一只的身后，被击中的野兽会用大泥团反击，只要他击中另一只野兽，那么就会引发泥团大战。

逃离FoxRiver的45条注意事项



越狱 阴谋	Deep Silver/ZootFly	动作冒险
X360	Prison Break: The Conspiracy	美版
	2010年3月26日 / 1人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

《越狱》是一部非常出色的美剧，但《越狱 阴谋》作为游戏来说够不够诚意，能不能让美剧Fans满意，就是智者见智了。总体而言本作的难度不算很高。熟练按键操作之后，注意视角转换和观察NPC的行动路线，最高难度也能很快完成。除了极个别的成就之外，通关一遍就能获得大部分成就，而获得全部成就也比较容易。由于游戏本身的设定问题，建议各位玩家首先以最高难度进行游戏，再进行二周目简单难度以获得高难度成就"Ninja"和"Invisible"。如果各位对《越狱》仍然意犹未尽，游戏的推出能让玩家有机会亲自加入越狱的惊险旅程当中。如果你还是成就饭……还在等什么呢?

《越狱 阴谋》继承了"凡美剧改编游戏必属成就神作"这一光荣传统，理论上通关一遍即可圆满。但成就"Invisible"可能是一个BUG，它要求玩家的存档中没有任何被发现记录(哪怕是不同难度、不同周目都不行)。因此建议玩家的挑战顺序是先选最高难度，拿到除Invisible和Ninja之外的所有成就，再删档，选择最低难度完成这两个成就。

项目	
成就数量	1000点/45个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	14小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无



Stalker 15点

成就说明 完成潜入教学关

Burglar 15点

成就说明 完成撬锁教学关



Monkey 15点

成就说明 首次攀爬成功

Fighter 15点
成就说明 完成格斗教学关

Locksmith 15点
成就说明 在不被发现的情况下完成5次撬锁或开5扇门。
成就拿法 撬锁时轻轻转动摇杆，就不会发出响声惊动守卫。

Ninja 15点
成就说明 在不被发现的情况下完成第一章。
成就拿法 如果只追求该成就的话，在被发现时立刻打开系统菜单，选择从上一个Checkpoint重来即可。但若是想同时完成最难的成就"Invisible"，此方法不可行。具体请看成就"Invisible"的说明。

Invisible 90点
成就说明 在不被发现的情况下完成故事模式全部章节。
成就拿法 这个可以算得上是游戏当中最难获得的成就了。不光是因为高难度下被发现的几率很大，还因为该成就要求各位玩家的存档当中不能有被发现的记录。因此建议大家一周目使用最高难度进行游戏以获得其他成就，之后将游戏的存档删除，再以最简单的Guppy难度重新开始来获得本成就。在简单难度下若是被发现，在屏幕出现"press A to continue"字样的时候，立刻退出回到X360的系统界面，再重新进入游戏选择continue。如果只是在游戏中选择从上一个check-point开始，则无法获得本成就。

Pugilist 15点
成就说明 连续完成五场战斗而不被击倒。
成就拿法 在地下格斗当中选择最弱的"Soda Pop"作为对手连续完成五次即可。若是选择其他对手，在快要被击倒的同时连按Y键站稳，继续格斗，也能获得此成就。

First Blood 15点
成就说明 在地下格斗当中击败第一个对手。

Ringer 15点
成就说明 在地下格斗当中战胜50名对手。
成就拿法 很漫长的成就之一，耐心地完成50场战斗即可，当然你也可以选择最弱的"Soda Pop"连打50场。

Swole 15点
成就说明 举重的时间超过10分钟，可以累积。
成就拿法 在院子里的举重凳上连续举10分钟即可。嫌麻烦的话每次玩游戏的时候都来举个几分钟吧。在第七章完成可以一次将技能槽提升到最大。

Bloody Knuckles 15点
成就说明 打沙袋的时间超过1 0 分钟，可以累积。
成就拿法 与上一个成就一样，在院子里的沙袋前练习10分钟即可。在第七章完成也可一次将技能槽提升到最大。

Unbruised 15点
成就说明 在地下格斗当中完美战胜一个对手。
成就拿法 选择最弱的对手"Soda Pop"，连按A键给予伤害，最后按Y键使用终结技即可轻松获胜。或者使用X键的重拳攻击，对手倒地时再用A键猛踢两脚，最后再以重拳加终结技结束战斗。

Untouchable 30点
成就说明 在最高难度里的地下格斗当中完美战胜一名对手。
成就拿法 与之前"Unbruised"成就的获得方法相同，不再赘述。

Mogul 30点
成就说明 挣5000美元。
成就拿法 完成最高难度打倒100名敌人的成就，5000美元基本上就到手了。

Doesn't Play Well with Others 90点
成就说明 在最高难度Shark下打倒100名敌人以上。
成就拿法 最高难度实际上也不是很难，但要是想在剧情模式当中找到100名敌人可不容易。最好的方法还是进行地下格斗。关于打倒100个对手有一个实用BUG。将最弱的Soda Pop打至濒死时会有发动终结技的提示，这时要看系统会随机发动哪种终结技，如果是发动后倒下的对手离你很近的，立刻冲上去疯狂地使用倒地追击，直到黑屏也不停地按键。之后快速选择对手(默认的第一人就是Soda Pop，正好)，进入战斗后你会发现对手依然倒在地上，此战算你不战而胜。如此一来，打倒一个敌人实际上可以算两个，无形中时间快了一倍。这个BUG成功的秘诀在于动作要快，不过若是运气不好，出现把对手打得离你很远的终结技，那就没办法了。

Insult to Injury 30点
成就说明 只使用反击技或终结技完成一场战斗。
成就拿法 还是选择"Soda pop"作为对手就能轻松获得本成就。

Lightning Reflexes 30点
成就说明 成功完成50次反击。
成就拿法 最简单的方法还是在地下格斗中选动作最慢的"Soda Pop"，在他出拳瞬间按RB键使用反击。每场战斗用5次，连续十场就能获得本成就。

The Best Defense 30点
成就说明 不使用格挡完成一场战斗。
成就拿法 保证你在战斗当中手指不要碰触RB键即可。

All Linked Up 15点
成就说明 获得身上六个部位的纹身。
成就拿法 获得全部纹身的方法就是在"King"处花费共1500美元购买。而获得金钱的方法就是在地下格斗战胜对手。选择对手的难度不同，获得的金钱数量也不同。

Indefinite Furlough 30点
成就说明 以任意难度通关。

The Great White 85点
成就说明 以最高难度通关。
成就拿法 最高难度里比较麻烦的是潜行时很容易被警卫发现，所以要求各位玩家眼疾手快。另外，要是格斗当中遇到困难，可以通过举重或者打沙袋增加人物的力量。

Initiation 15点
成就说明 到达FoxRiver。

Guacamole with Lard 15点
成就说明 摆脱Avocado的束缚，序章中可以获得。

Quid Pro Quo 15点
成就说明 取回C-Note的药品，第一章中可以获得。

Birds of a Feather 15点
成就说明 意识到两兄弟准备越狱，第一章中可以获得。

The Rat Hunt is On 15点
成就说明 确保证词的安全，第一章中可以获得。

Metal Twister 15点
成就说明 无伤离开电梯，第一章中可以获得。

Blood Red Tiles 15点
成就说明 在浴室击败叛徒，第一章中可以获得。

Massive Overdose 15点
成就说明 被注射了药物之后逃离医院，第二章中可以获得。

Enabler 15点
成就说明 得到PUCNAc，第二章中可以获得。

In the Crazed Mind's Eye 15点
成就说明 偷盗Haywire的素描，第三章中可以获得。

Shock and Awe 15点
成就说明 在触电之前离开水域，第四章中可以获得。

Brutally Chained 15点
成就说明 用Teets的绳索将他自己吊死，第四章中可以获得。

Built for the Rough and Tumble 15点
成就说明 在暴动中生存下来，第四章中可以获得。

Hard Boiled 15点
成就说明 从锅炉房的埋伏中逃脱，第六章中可以获得。

Inside Job 15点
成就说明 发现Turk为Company工作，第六章中可以获得。

Man with the Plans 15点
成就说明 得到监狱的设计图，第六章中可以获得。

Guardian Angel 15点
成就说明 阻止Mannix杀死Linc，第八章中可以获得。

Unfinished Business 15点
成就说明 在屋顶上对Mannix紧追不舍，第九章中可以获得。

Matador 15点
成就说明 在地下格斗当中击败Bellick，第七章中可以获得。

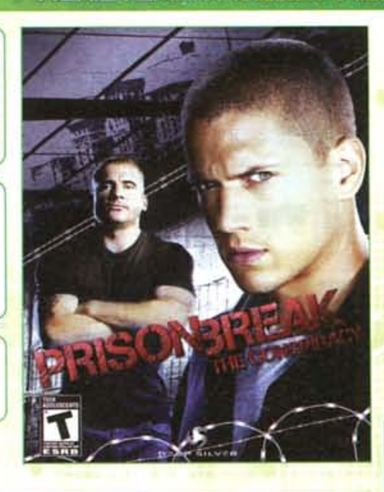
Tunnel Rat 15点
成就说明 在下水道里打倒Bellick，第八章中可以获得。

Early Retirement 30点
成就说明 干掉Mannix，第九章中可以获得。

Company Policy 15点
成就说明 Mannix来到FoxRiver，第八章中可以获得。

Everything and the Sink 15点
成就说明 打倒冲进牢房的囚犯，第九章中可以获得。

以上是随着剧情一定够获得的成就列表。不再赘述。



怪物史莱克4	Activision	动作
X360 Shrek: Forever After		美版
2010年5月18日	1-2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

配合电影的上映，游戏版也如期登场。和几年前的那个游戏比起来，这回全成就的难度下降了不少。游戏还同时推出了亚版，不过比较奇怪的是亚版不但没中文字幕，而且连英文字幕都没有，剧情过场还不能跳过。实在是搞不懂代理商在想什么，这样的游戏恐怕也只有成就饭才会青睐了。好在游戏的全成就难度很低。

快活四神仙的全成就之旅

成就数量	1000点/35个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10小时
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

本作的全成就之旅概括起来就是通关+全隐藏要素收集+购买全能力。由于用以开启隐藏要素的特殊能力在最后一关才能学齐，所以在第一遍游戏时是肯定不可能拿齐隐藏要素的，因此本作的正常打法就是先快速通关一遍，通关后再慢慢回收隐藏要素。购买全能力所需的金钱肯定能在找隐藏要素的途中凑齐，这点不需要大家担心。

战斗解说 本作的战斗可谓毫无难度可言，不过由于关系到几个成就，所以还是要说明一下。游戏的特色在于可以随时通过十字键来切换角色，↑为费奥娜、↓为史莱克、←为驴子，→为靴猫。4名角色中不太好用的是靴猫，因为其普通攻击范围太小。最好用的是史莱克，他的A键连击范围又大又广。每个角色按B键可以发动特殊能力，作用不大但关系到不少成就，拿齐之后即可封印了。

在购买了特殊能力后，打倒敌人时会随机出现发动特殊能力的道具，以X键发动。每名角色身上最多只能储存一种道具，所以不用白不用。连续攻击敌人还可以积蓄画面左边的Orge槽，这关系到两个成就，Orge槽会随时间而消失，挨打时也会瞬间清零。



解谜指南 相比战斗，本作的重心明显是在解谜上。4名角色各有自己的特殊能力，必须互相配合方可顺利过关，找隐藏要素也必须用到各人的特殊能力。每名角色初期的能力不全，随着流程的推进会逐渐学会，，直到一周目的最后一关才能学齐全部能力，所以一周目时是不可能找齐全隐藏要素的。本作的谜题不难，游戏中也会提示需要用到哪位角色来解谜，因此在看过下面对各角色解谜能力的介绍后便足以通关了。

史莱克：开宝箱是其最大的作用，其中蓝色大宝箱初期无法打开，打上一两关后才能获得打开的能力。史莱克的另一主要能力是搬运，从西瓜到炸弹，反正能搬的东西都要他来完成。

费奥娜：公主的特色是点火，包括火把火炬油脂炸弹。公主的强化技能是炸药，这个能力可以炸开柴火，用途非常广，不过在倒数第二关才能学到。

驴子：驴子的后踢腿乃是一绝，可以踢开锁着的门、改变机关的方向、从车上踢下炸药等等。被锁着的门有两种，一种是银锁，一种是金锁，金锁是全角色中最后学会的能力，在最后一关才能学会。

靴猫：靴猫的特色是在有猫脚印的地方可以进行攀爬跳跃，大家在冒险时一定要多加留意这种标记。另外靴猫的剑可以砍断绳索，部分机关需要利用他的小体型才能开动。



隐藏要素 集齐隐藏要素是本作成就的重头。每个关卡中有两种隐藏要素，分别是隐藏物品和宝箱，可以在菜单中的MAP一项中看到当前的完成情况，已取得的隐藏要素在重复游戏时不会出现。隐藏物品分为5种：增加生命力上限的红心、史莱克的契约、费奥娜的通缉令、粉红蝴蝶结和一盘饼干。需要注意的是地图上还会有一摞钱币和恢复HP的小红心，这两种是不算隐藏物品的。宝箱分为大小两种，里面都是钱币，不过由于也算隐藏要素，所以必须打开。

隐藏物品和宝箱均在地图上可见，因此玩家可省下破坏场景的时间。但有时候会出现隐藏物品和宝箱被巨大岩石或大箱子挡住的情况，被挡住的隐藏物品和宝箱是看不到的，要注意。

在游戏中每打过一关就会回到营地，玩家的终极目的就是把营地100%建设完成。这要求玩家找齐各关的全部隐藏物品和宝箱，并把营地里出售的所有能力都买下来。营地本身也有宝箱，只是没有隐藏物品。

当玩家重复挑战打过的关卡时，只要拿齐隐藏要素可以直接按START键选择回到营地，之前取得的隐藏要素全部保留。不过如果是第一次挑战本关的话是不行的。

Ogres Rock! 20点
成就说明 在第一关赢得教学战斗的胜利

Swamp Sweep 20点
成就说明 在Swamp一关中击败女巫

Swamp Sweet Swamp 20点

成就说明 在Swamp一关中使用魔镜

Towers Are For Sissies 20点
成就说明 在Dragon's Keep一关中击败仙女教母

Back to the Grave 20点
成就说明 在Peasant Village一关中打败骷髅兵团

Ring Them Bells 20点
成就说明 在Peasant Village一关中摆好所有的大钟



Paid the Piper 20点
成就说明 在Catacombs一关中击败吹笛人



Sinking Ship 20点
成就说明 在Docks一关中弄沉海盗船



The Royal Highness Is Heinous 50点
成就说明 击败最终BOSS

以上9个成就全是剧情相关的，不会错过。



Team Shrek 30点
成就说明 在一次战斗之中，用每个角色各杀死一个敌人



Big Treasure 20点
成就说明 用史莱克打开一个大宝箱



Just Getting Started 10点
成就说明 取得第一个增加HP上限的大红心



Let's Start a Sing-a-Long! 10点
成就说明 以驴子的B键技能攻击1个敌人



Where's the Party? 30点
成就说明 以驴子的B键技能同时攻击5个敌人



Ogre Horn 10点
成就说明 以费奥娜的B键技能攻击1个敌人



Queen of the Swamp 20点
成就说明 以费奥娜的B键技能同时攻击5个敌人



Too Cute 10点
成就说明 以靴猫的B键技能攻击1个敌人



Prrrr... 20点
成就说明 以靴猫的B键技能同时攻击5个敌人



Green And Mean 10点
成就说明 以史莱克的B键技能攻击1个敌人



Fear My Roar 20点
成就说明 以史莱克的B键技能同时攻击5个敌人

以上成就简直就是送分题。以4人的B键技能同时攻击5个敌人也很简单，最快在第2关(Swamp)中途的某场战斗中，就会有5个人类敌人和N个史莱姆一起出现，在这里可以把此类成就全部解掉。

Shrek Goes Green 30点
成就说明 Ogre力量槽蓄满一半

100% Green Ogre 50点
成就说明 Ogre力量槽完全蓄满

Ogre力量槽完全蓄满算是有点麻烦，因为你必须不断打人才能蓄这条槽，而随着时间经过这条槽会不断减少。如果你被敌人打中或是战斗结束，这条槽也会归零。要想轻松完成的话先不要提升角色的攻击力，然后找一些比较简单的敌人来打。笔者是在Dragon's Keep最后与仙女教母的BOSS战中解除的，这里敌人无限，比较好刷。

Let's Have Some Fun 10点
成就说明 双人合作状态下杀死一个敌人



The Party's Here 20点
成就说明 双人合作状态下完全一场战斗



Ogre Outpost 30点
成就说明 解开Swamp一关的双人合作谜题



Ogre Mayhem 30点
成就说明 解开Peasant Village一关的双人合作谜题



Ogre Outlaws 30点
成就说明 解开Docks一关的双人合作谜题

本作可随时随地开始双人合作，方法是按2P手柄的START键，若想退出只要再按一下2P手柄的START键即可。所谓的双人合作谜题也很简单，只不过是利用跷跷板来开宝箱而已，无需朋友出马，自己一人就能搞定。注意有双人合作谜题的关卡并不止这三关，只是这三关有单独成就而已。



Swamp Complete 50点
成就说明 找齐Swamp一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 本关难度不大。途中遇到的小红帽分支事件与隐藏要素无关，可以不理。



Dragon's Keep Complete 50点
成就说明 找齐Dragon's Keep一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 每个区域的版图不大，仔细检查一下的话不难找齐。



Peasant Village Complete 50点
成就说明 找齐Peasant Village一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 同样难度不大。



Catacombs Complete 50点
成就说明 找齐Catacombs一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 这一关还是有点难度的。在完成一开始的驴子踢木筏部分后会来到新的区域，这片区域的下方有一个巨大的迷宫谜题，还是要动点脑筋的。



Docks Complete 50点
成就说明 找齐Docks一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 沿海岸线前进仔细搜索，不要漏过与主线剧情无关的每一个荒岛。某个荒岛的地上有巨大的人形标记，这里需要将球推入对应颜色的坑中才能解开谜题。



Rumpel's Palace Complete 50点
成就说明 找齐Rumpel's Palace一关的全部隐藏物品和宝箱

成就拿法 这是流程中的最后一关。由于此时所有能力均已学会，所以即使是第一次打也能找齐全部隐藏要素，为了节省时间建议大家一次搞定。这一关需要注意的就是一些被伪装成壁画的门，另外也有一些需要双人合作解开的谜题。



Shopping Spree 50点
成就说明 在营地中买下所有的能力



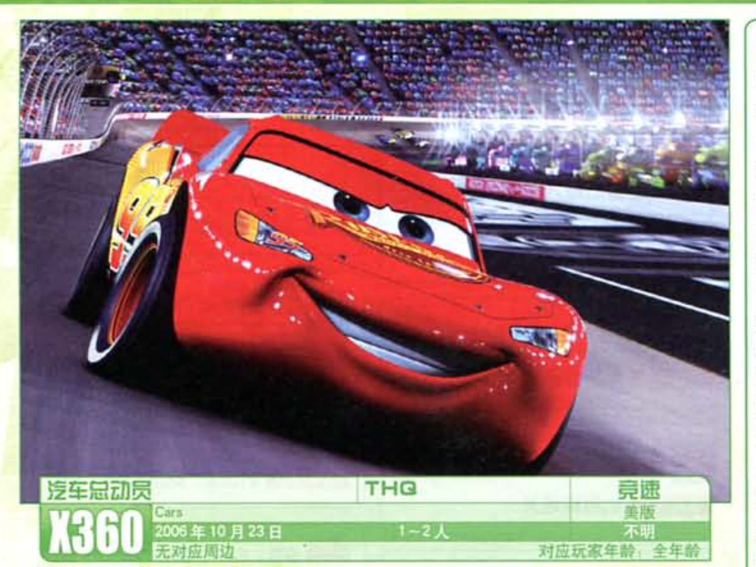
Ogre Camp Complete 50点
成就说明 找到全区域的全隐藏物品和宝箱，并买下营地里的所有能力

成就拿法 简而言之，就是每一关的完成度达到100%就OK。





卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织



汽车总动员	THQ	竞速
Cars		美版
2006年10月23日	1～2人	不明
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

X360

上一辑“成就集中赢”里为大家介绍了《汽车总动员 车神大赛》，这个游戏成就非常好拿，可惜因为有BUG而无法拿齐1000点，实在令人叹息。不过没关系，事实上《汽车总动员》在X360上一共推出过三作，《车神大赛》只是第三作。而之前推出的两作不但没有BUG，而且难度更低！这次就为大家介绍一下一代的成就拿法，让大家领略一下这个成就神作大家庭的风采！

本作是给小孩子玩的游戏，因此游戏难度自然不高。就算你从未接触过此系列，也相当简单。游戏中还为大家准备了两条秘技，输入之后更是丧尽天良，一场比赛翻车十几次，最后的胜利者还是你。不过需要说明的是，本游戏的收集要素颇具难度，也就是说最后的100点还是比较麻烦的。不过我们会在本期光盘中赠送收集要素指南，这样就没有难度了。

成就数量	1000点／15个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无

关于秘技 在本文一开始要为大家传授无耻的秘技。进入OPTIONS的CHEATS，输入以下两条秘技：

VROOOOM：无限爆气
IMSPEED：车速加快

OK，有了这两条秘技，跑赢比赛简直没难度！注意爆气是游戏中期学会的技巧，一开始并不能使用。使用秘技不会对获得成就有任何影响，不过如果你退出游戏再进入，秘技会失效，你需要再次输入。

赛车白痴也能全成就！

比赛清单 下面列出每一章需要完成的比赛名称。

Chapter 1
01. Radiator Springs Grand Prix
02. Radiator Cap Circuit
    Lizzie's Postcard Hunt
03. Sally's Sunshine Circuit
04. Tractor Tipping
05. Doc's Lesson: Powerslide
06. Doc's Challenge
07. Palm Mile Speedway

Chapter 2
08. Boostin' with Filmore
09. Luigi to the Rescue
10. North Desert Dash
11. Sarge's Boot Camp
12. Sarge's Off-Road Challenge
13. Motor Speedway of the South

Chapter 3
14. Mater's Backwards Lesson
15. Sheriff's Chase
16. Sheriff's Hot Pursuit
17. Rustbucket Race-O-Rama
18. Ornament Valley Circuit
19. Sun Valley International Raceway

Chapter 4
20. Doc's Check-Up
21. Sally's Wheel Well Sprint
22. Tailfin Pass Circuit
23. Delinquent Road Hazards
24. Monster Truck Mayhem
25. Chick's Challenge
26. High Speed Heist
27. Lightning Strikes Back
28. Smasherville International Speedway

Chapter 5
29. Radiator Springs Grand Prix
30. Tailfin Pass Grand Prix
31. Ornament Valley Grand Prix
32. Los Angeles International Speedway

游戏简介 本作的剧情和电影接近，流程方面非常简单。在地图上会看到各种标记，前往这些标记即可进入比赛或迷你游戏(也有更改涂装、触发剧情之类的)。每项比赛中取得好名次就可以获得奖杯分数，奖杯分数累计到一定程度后就会开启拉力赛，或是开启新的地区Ornament Valley和Tailfin Pass。拉力赛是每一章最后的比赛，打过之后即可进入下一章。需要注意的是拉力赛中不可使用爆气，另外中途有一次换胎(其实就是迷你游戏合集)。拉力赛的对手会设定为正好比你弱一点，所以你还是要练一下过弯技巧。总的来说只要你将出现的所有比赛统统打完并都取得第一名，就可以解除迷你游戏和收集明信片之外的全部成就。

游戏通关之后会回到镇上，所有的迷你游戏和比赛均可重复挑战，绝无遗漏之虞。是不是很简单啊？

※以下成就按笔者的获得顺序排列。

Tractor Tipping 75点
成就说明 完成此迷你游戏的全部8关
成就拿法 这个迷你游戏出现于第1章，你需要在规定时间内叫醒所有的拖拉机，同时不能被看守发现，总的来说难度不大。建议一出现就立马把8关全部打完。

Palm Mile Speedway 75点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Motor Speedway of the South 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Ornament Valley 75点
成就说明 打出这项赛事
成就拿法 这片区域位于地图右边，开车前往即可。

Sheriffs Hot Pursuit 50点
成就说明 完成该迷你游戏的全部5关
成就拿法 这个迷你游戏难度稍高。它要求玩家始终保持在逃犯的身后，待槽涨满即可将其绳之以法。每一关有3个逃犯，靠近它们按警笛就开始追捕。注意追捕开始之后，如果让其逃掉的话就算失败。越到后面逃犯越狡猾，地图也越大，不过好处是每抓一个逃犯就有一个CHECKPOINT，所以稍有耐心的话肯定能过。

Rustbucket Race-O-Rama 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Sun Valley International Raceway 75点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Tailfin Pass 75点
成就说明 打出这项赛事
成就拿法 这片区域位于地图左边，开车前往即可。

Monster Truck Mayhem 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Smasherville Motor Speedway 75点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

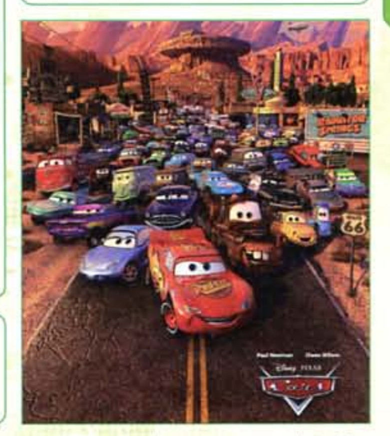
Radiator Springs GP 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Tailfin Pass GP 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Ornament Valley GP 50点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

LA International Speedway 100点
成就说明 在此项赛事中获得第1名

Lizzies Postcard Hunt 100点
成就说明 找齐全部20张明信片
成就拿法 这是本作难度最大的一个成就。明信片个头大，数量只有20张，但找起来相当费事，因为本作的地图实在太大！大家可以参照光盘中附赠的影像来按图索骥。此项工作建议在最后完成，一来是因为初期有两个区域不能去，二来是因为部分能力不全(如跳跃指令↓↑)。初期建议是就算看到了也不要去拿，否则到后期可能会陷入这样的迷茫：到底是我位置不对，还是之前已经找到了呢？





混沌思绪 热恋宗宗	5pb.	文字冒险
CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！		日版
2010年3月25日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

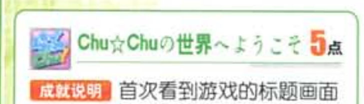
X360

一说到美少女恋爱游戏，很多人的第一反应就是成就好拿。本作是《混沌思绪 诺亚》的FAN DISK，前作虽然也是美少女恋爱游戏，但是由于系统复杂，导致就算快进也得十个小时才能全成就，算是此类游戏中的另类。不过本作的难度就陡然下降了一大截，大概2个多小时就能全成就。当然前提是你得跳过全部剧情，不过对于剧情党和原作党来说，本作的剧情非常FANS向，错过的话会损失不少眼福哦！

本系列的特色就是没有文字选项。虽然没有文字选项，但是选项依然存在，只是以“妄想发动”的形式出现。当画面上出现一个巨大的圆圈时，就表明来到了“妄想发动”的时机。在这个画面下，按LT为积极妄想（ポジティブ），按RT为消极妄想（ネガティブ），既不按LT也不按RT继续阅读也是一种选择。游戏就是以这种方法来决定分支和结局的。



成就数量	1000点／50个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	2小时左右
最少通关次数	不详
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无



Chu☆Chuの世界へようこそ 5点
成就说明 首次看到游戏的标题画面

ポジティブ人间ふたたび 50点
成就说明 看过所有的积极妄想（可累计）

ネガティブ人间ふたたび 50点
成就说明 看过所有的消极妄想（可累计）

梨深とChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现梨深篇

七海とChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现七海篇

优爱とChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现优爱篇

あやせとChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现あやせ篇

セナとChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现セナ篇

梢とChu☆Chuする权利をやろう 10点
成就说明 发现梢篇

Chu☆Chu25% 25点
成就说明 CG 25%收集

Chu☆Chu50% 25点
成就说明 CG 50%收集

Chu☆Chu75% 25点
成就说明 CG 75%收集

Chu☆Chu100% 25点
成就说明 CG完全收集

No Chu☆Chuでフィニッシュです 20点
成就说明 进入BAD ENDING

完璧主义者 100点
成就说明 达成全结局、全TIPS既读、CG 100%
成就拿法 光是满足以上条件还不够，还要必须进入画廊里的CG、SOUND、MOVIE选项，最后再进入CLEAR LIST，即可解除。

梨深とChu☆Chu！ 50点
成就说明 梨深篇通关

七海とChu☆Chu！ 50点
成就说明 七海篇通关

优爱とChu☆Chu！ 25点
成就说明 优爱篇通关

美爱とChu☆Chu！ 25点
成就说明 美爱篇通关

あやせとChu☆Chu！ 50点
成就说明 あやせ篇通关

セナとChu☆Chu！ 50点
成就说明 セナ篇通关

梢とChu☆Chu！ 50点
成就说明 梢篇通关

星来とChu☆Chu！ 50点
成就说明 星来篇通关

妄想トリガーでChu☆Chuした1 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした2 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした3 10点
成就说明 打出此“妄想发动”





妄想トリガーでChu☆Chuした4 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした5 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした6 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした7 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした8 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした9 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした10 10点
成就说明 打出此“妄想发动”



妄想トリガーでChu☆Chuした11 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした12 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした13 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした14 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした15 10点
成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした16 10点
成就说明 打出此“妄想发动”



妄想トリガーでChu☆Chuした17 10点

成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした18 10点



成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした19 10点

成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした20 10点

成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした21 10点

成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした22 10点

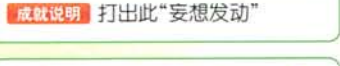
成就说明 打出此“妄想发动”

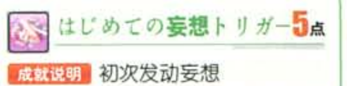
妄想トリガーでChu☆Chuした23 10点

成就说明 打出此“妄想发动”

妄想トリガーでChu☆Chuした24 10点

成就说明 打出此“妄想发动”





はじめての妄想トリガー 5点

成就说明 初次发动妄想

スピードChu☆Chuキング 15点

成就说明 快进略过一定量的文字

メガネスキーふたたび 5点

成就说明 进入优爱篇后的“妄想发动”时选择积极妄想



详细攻略 本作其实只要达成全结局，基本上就可以解除一大半成就，各结局达成方法详见下表。不过在开始攻略之前，还是要先进OPTION设置一番，这样会节省大量时间。具体设置如下：

妄想トリガーのスキップ解除：する
クイックセーブ：する
メッセージ速度：一括
オードモード待ち时间：速い
スキップモード：全て
音声同期：しない
音声スキップ：する

按照如上设置之后，进入游戏只要按一下LB键，就会自动快进。而到了“妄想发动”的时候，快进会自动暂停，这时大家再自由选择即可。

本作共有24处“妄想发动”，也就是24个选项，不过不同路线时出现的选项会略有不同，一周目游戏最多只会遇到12个。只要按照下表的顺序来，即可达成各结局。表中P为积极妄想，即LT；N为消极妄想，即RT；×为不妄想。

优爱路线和美爱路线的区别在于最后一处“妄想发动”，选择消极妄想即为美爱路线，选择积极妄想或不妄想都是优爱路线，请务必存好档。

打出全结局后，还有很多成就没有解除，这是因为有很多选项没有选择完全，另外24处“妄想发动”也没有全部碰到。这时大家要按照表中的选择，把之前没有选择的路线全部再选一遍。这样就能解除剩下的成就。达成全结局、全TIPS既读、CG 100%后再按上面所述的方法解除“完璧主义者”，1000分就到手了。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
梨深	N	P	×	×	×	×	P					
优爱/美爱	×	N	×	×	P	×	×	P				
あやせ	×	×	×	P	N	×	×	×	P			
セナ	×	×	P	N	×	×	×	×	×	P		
稍	×	×	N	×	×	P	×	×	×	×	P	
七海	P	×	×	×	×	N	×	×	×	×	×	P
星来	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

刺客联盟 命运武器	Warner Bros.	动作射击
WANTED: Weapons of Fate		美版
2009年3月24日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

2008年的电影《刺客联盟》令人印象深刻，游戏版时隔一年后推出，由现已倒闭的“大金牙”GRIN制作。游戏画面很一般，但设计精良，尤其是对原作精髓“甩枪”的表现非常到位。游戏流程不长，但拥有众多模式，耐玩性一流。当然单纯冲着成就去的玩家就不必管太多了，只要通关两遍，再补打几关即可全成就。本作美日版的成就分开算，但解法略有不同，现在先让我们来看看美版的情况。

本作存在着不少良性BUG，因此全成就难度很低。推荐游戏顺序为：先把刺客难度通关一遍，过程中尽量按提示收集隐藏物品，如有遗漏请就自己记一下；挑战杀手难度时选用角色为用密码调出的Wesly，再使用秘技BUG，通关过程中把遗漏的隐藏物品收全；时间挑战、爆头、近身格斗三个特殊模式，请根据下文提到的良性BUG来打。这样一来，只需要将游戏通关两次，外加零星地打上几关，就能取得全成就了。

甩枪耍酷，轻松一千！

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8小时以内
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	有良性BUG

基本操作

键位	功能	键位	功能
左摇杆	角色移动	X	装弹
右摇杆	视角移动	LB	切换武器
B	近身格斗	LT	举枪
A	掩体动作	RB	弧线子弹
Y	子弹时间	RT	普通射击

游戏密码 表格内的二进制密码分别刻在Brummel和Arana这两个BOSS的手上和脖子上，在游戏一开始就可以输入。因为输入密码后解锁的部分内容直接影响到成就的取得，因此玩家可以第一时间输入。但要特别注意的是，表中标有“注”的五个有利于玩家的状态，是在游戏中按START键，然后在GAMEPLAY ENHANCEMENTS项目中选择是否开启，只要开启任何有利状态都无法取得成就。但有BUG可以让我们边用秘技边拿成就！

密码	效果
01001100	解锁体力上升(注)
01001111	解锁超级武器(注)
01101111	解锁无限弹药(注)
01101101	解锁无限肾上腺(注)
01010100	增加可使用角色Cross
01100001	可使用特殊面具装
01110010	解锁敌人一击死(注)

密码	效果
01100111	解锁爆头模式
01100101	解锁近身格斗模式
01110100	解锁影片模式
01000011	增加可使用角色Wesly
01000100	增加可使用角色Janice
01010111	可使用隐藏角色飞机保安

秘技BUG 按以下步骤，可以实现边用秘技边拿成就！具体如下：

1.开始正常模式的游戏(不能是格斗、爆头这些模式)，难度设为你想用秘技打的难度。

2.游戏开始后，先不用秘技，前进至第一个检查点(也就是SWAT队长出现的MOVIE之后)。

3.从暂停菜单中选择回到主菜单，然后在主菜单界面下选择Unlocked Acts的第一关，难度随意。

4.这次开始后立刻使用秘技，然后来到第2步的检查点那里。

5.确认秘技处于开启状态后(有时秘技会无故关闭)，从暂停菜单中选择回到主菜单。

6.选择Resume game继续游戏。此时你会发现：尽管没有提示秘技是打开的，但你依然可以使用秘技，而且可以拿到成就。

秘技BUG到此为止，不过有几点需要补充。这个BUG建议是在挑战最高难度时使用，不要在第一遍游戏时使用。由于需要选择Unlocked Acts，因此你必须先打过该难度的第一关后，才能使用这个BUG。

如果你出现误操作，有可能导致你拿不到成就，因此个人建议玩家在第一遍游戏时不要解除"Half the man Barry is"这个成就。等玩家使用此BUG后再来解除这个成就，如果成功跳出解除提示，即表明你已经成功，可以继续往下打。如果没有提出解除提示，那么就选NEW GAME重新来过吧！

I am in control 5点
成就说明 完成第一个训练关卡

I have it in my blood 5点
成就说明 完成第二个训练关卡

No more anxiety attacks 5点
成就说明 完成第三个训练关卡

Completed Act 1 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第1关

Completed Act 2 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第2关

Completed Act 3 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第3关

Completed Act 4 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第4关

Completed Act 5 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第5关

Completed Act 6 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第6关

Completed Act 7 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第7关

Completed Act 8 - Easy 10点
成就说明 完成胆小鬼难度第8关

Ready to play with the big boys 15点
成就说明 完成胆小鬼难度第9关

Completed Act 1 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第1关

Completed Act 2 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第2关

Completed Act 3 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第3关

Completed Act 4 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第4关

Completed Act 5 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第5关

Completed Act 6 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第6关

Completed Act 7 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第7关

Completed Act 8 - Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第8关

Fully trained assassin 30点
成就说明 完成刺客难度第9关

以上成就在刺客难度通关后可全部取得，而最高难度"杀手"必须在刺客难度通关后才会出现。不用犹豫了，第一遍就选择刺客难度开始游戏吧！

Completed Act 1 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第1关

Completed Act 2 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第2关

Completed Act 3 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第3关

Completed Act 4 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第4关

Completed Act 5 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第5关

Completed Act 6 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第6关

Completed Act 7 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第7关

Completed Act 8 - The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第8关

The Killer 50点
成就说明 完成杀手难度第9关

以上成就在完成杀手难度后即可获得。相比刺客难度，杀手难度的难点在于敌人的攻击威力更大，而且玩家"甩枪"时不具备自动锁定效果。不过由于有秘技BUG的存在，通关杀手难度绝对不在话下。

Kill one, save a thousand Donuts 5点
成就说明 干掉隐藏老板Janice
成就拿法 Janice就是电影版中的那个胖女人，主角在成为杀手前所在公司的女老板，她所在的位置比较隐蔽。在第五关(办公室关卡)一开始，主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人，干掉他后向右后方移动，然后向对面看，Janice正戴着耳机坐在二楼的对面，同样一枪结果她就OK了。

Half the man Barry is 5点
成就说明 干掉隐藏女友Kathy
成就拿法 电影中的劈腿女友Kathy在游戏中也登场了，她在第一关第六个区域(BOSS战前一个区域)，上楼后注意身后的窗户，Kathy正在那里敲打着窗子，给她一枪就行了。如前所述，建议将她留作检验秘技BUG是否成功的试金石。

Bullet Curving Trainee 5点
成就说明 用弧线子弹干掉10个敌人

Bullet Curving Expert 25点
成就说明 用弧线子弹干掉100个敌人

Shrapnel Storm Trainee 5点
成就说明 用爆发子弹干掉10个敌人

Shrapnel Storm Expert 25点
成就说明 用爆发子弹干掉80个敌人

Up close and personal 20点
成就说明 用近身格斗干掉15个敌人
成就拿法 数量累计型的成就在本作中都是可以多周目累计的，因此不必过于在意。

Collector Nerd 10点
成就说明 找到10张隐藏纸片

Compulsive Hoarder 30点
成就说明 找到所有的隐藏纸片
成就拿法 这是一种会旋转发光的纸片，它们散落在各关卡的角落里，取得后可在GAME REWARDS选项中看到很多花絮内容。纸片数量多达62张，建议玩家按照攻略提示的顺序取得，可确保没有遗漏。

Boom! 5点
成就说明 干掉一只爆炸老鼠

Pest Exterminator 20点
成就说明 干掉所有的爆炸老鼠
成就拿法 爆炸老鼠不会移动，身上会发红光，玩家离老鼠越近，那么红光就会闪烁得越频繁，因此比发光纸片更加明显。看到老鼠后把它开枪射爆就可以了。爆炸老鼠一共有6只，同样在后文中会列出。

Two is always better than one 10点
成就说明 用一发弧线子弹干掉两个敌人
成就拿法 一石二鸟的机会还是比较多的，看到两个敌人的站位比较靠近时，就锁定，调整锁定线，看到两个敌人的剪影都变成白色时就开枪，反正只要完成一次就行了，不必太刻意。





Glad I wasn't there 10点

成就说明 用一发爆发子弹干掉3个敌人

成就拿法 通常情况下需要敌人的站位配合，有些运气成分，所以难度比"一石二鸟"要高一些。不过游戏中有两处三个敌人用上方的绳索吊在半空进行攻击的情况，此时敌人不能移动，可以轻松瞄准。推荐是在最终BOSS之前的钟楼场景完成。

All in the reflexes 10点

成就说明 在一次子弹时间中干掉3个敌人

成就拿法 子弹时间就是在掩体间移动时按Y键，由于准星移动较慢，慢动作有效时间又很短，所以同样需要敌人站位比较集中才行。个人推荐是在最后一关的钟楼场景的一开始，记得要瞄头。另外，低难度下子弹时间的持续时间会变长，因此推荐在通刺客难度时就拿到。





Heart Breaker 25点

成就说明 用不戴面具的Wesley在杀手难度干掉Arana

成就拿法 Arana是第7关的女BOSS，不戴面具的Wesley需要输入密码后才会出现。推荐用这个角色直接来打杀手难度的流程，那么就不必再选关打女BOSS一次了。

Between Old Friends 25点

成就说明 用Cross在杀手难度干掉The Immortal

成就拿法 主角的老爸Cross需要用密码调出，由于可以和时间挑战第1名的成就一起解开，因此请参看下文的方法。



Punishing Subordinates 25点

成就说明 用The Immortal在杀手难度使用技身格斗干掉The Russian

成就拿法 The Immortal就是最终BOSS，The Russian是第三关的BOSS，用选关模式来打就行了。只要注意多利用掩体，看准机会冲过去按B即可秒掉第三关BOSS。



Butcher would be proud 50点

成就说明 在任意难度完成近身格斗模式

成就拿法 近身格斗模式各区域的全部或大部分敌人均需要用近身格斗来杀死。不过因为游戏中有良性BUG，所以几乎可以不打。方法是选最低难度的近身格斗模式开始游戏，打到第一关第一个CHECK POINT后等自动存档完毕就退出游戏，然后在选关模式选最后一关，在干掉最终BOSS之后，这个成就就莫明其妙地取得了。



Dr. Lobotomy 50点

成就说明 在任意难度完成爆头模式

成就拿法 爆头模式各区域的全部或大部分敌人均需要用射击头部要害的方式来杀死。不过利用BUG，采用与上面相同的方法，也可以只打第一关的开始和最后一关来完成。

Catch me if you can 50点

成就说明 在时间挑战模式中取得第1名

成就拿法 时间挑战模式在杀手难度通关后出现，本来是游戏中最难的成就，因为第1名的条件是1小时12分56秒内通最高难度。以本人美日版加起来7遍的通关经验来看，这个成绩依然是遥不可及的。但利用上面介绍的BUG，可以让最后通关时间显示为1分钟。只是在选关时，要选杀手难度，而角色选用Cross，这样一来，打完最后一关时还能把Between Old Friends这个成就一并解了。

所有隐藏物品位置提示

第一关所有隐藏物品

(1)游戏开始时，有弹夹的柜子下面(游戏原画)

(2)第二区域起点处右边的窄道内(游戏原画)

(3)第三区域右侧厨房的柜子下面(开发团队照片)

(4)第五区域向上楼梯下面的箱子旁(游戏原画)

(5)第六区域左侧护网后面有一只爆炸老鼠(3张漫画封面)

(6)第七区(BOSS战)有敌兵出现的小屋内(游戏壁纸)

第二关所有隐藏物品

(1)第一区在大庭院时进入左侧的走廊内就能看到(制作人语录)

(2)第二区下楼梯后左侧的死胡同里(一段影像)

(3)第三区向下楼梯的右侧书柜上面(制作人语录)

第三关所有隐藏物品

(1)第一区出盾牌兵的大门左侧的墙角处(游戏原画)

(2)第一区的出口门左边的桶后面(开发团队照片)

(3)第二区起点向后转的墙根处就可以看到(游戏原画)

(4)第二区出口门对面有一只爆炸老鼠(3张漫画封面)



第四关所有隐藏物品

(1)第一区快到电梯时，在右侧的角落里(一段影像)

第五关所有隐藏物品

(1)第一区起点左边的办公室内(开发团队照片)

(2)第一区上楼梯后向右后侧移动，在饮料机旁边(游戏原画)(此处向对面看就能看到那个胖老板了！)

(3)第一区在二楼右侧扶手边的书柜下方(游戏原画)

(4)第二区(BOSS战)起点左侧电梯附近的沙发旁边(游戏原画)

(5)第三区出门后看到的大桌子后面(游戏原画)

(6)第三区在向上楼梯的左侧茶水间的木柜子里面有一只爆炸老鼠(3张漫画封面)

(7)第三区二楼会议室里面(游戏原画)

(8)第三区二楼左侧第二间办公室内(游戏原画)

第六关所有隐藏物品

(1)第一区起点左侧的木箱后面(一段影像)

(2)由第二区尽头的铁梯上去，在纱线的后面(制作人语录)

(3)第三区从图书室二楼绕到另一侧就能找到(制作人语录)



第七关所有隐藏物品

(1)第一区第一块平台的台阶左侧(开发团队照片)

(2)第一区第一块平台的台阶右侧(游戏原画)

(3)第一区上台阶后右侧管子后面(游戏原画)

(4)第一区进入仓库后楼梯的下方(游戏原画)

(5)第二区门口有楼梯的小房间内(游戏原画)

(6)第二区最上方室外平台的角落里(为游戏壁纸)

(7)第二区进入厕所后，第二个大房间的中间死胡同里(游戏原画)

(8)第二区厕所出口右侧的箱子后面(开发团队照片)

(9)第二区破旧办公室出口门最右边的角落里(游戏原画)

(10)第三区(BOSS战)起点处转身就能看到(游戏原画)

(11)第五区经过瀑布边的长廊后，在进门后的右侧(游戏原画

(12)第六区进入墓地后的第一个楼梯下方(开发团队照片)

(13)第六区经过第一个墓区后，在一个棺材下面有一只爆炸老鼠(3张漫画封面)

(14)第六区第二个墓区入口的右侧柱子旁(游戏原画)

(15)第六区第二个墓区入口的左侧柱子旁(游戏原画)

第八关所有隐藏物品

(1)第一区第一条水道右侧死胡同里有一只爆炸老鼠(3张漫画封面)

(2)第一区进入有女神像的庭院后右行，在一些桌椅旁边(游戏原画)

(3)第一区进入第二条水道时的楼梯下方(游戏原画)

(4)第一区第二条水道旧船左侧的角落里(开发团队照片)



(5)第一区有着火房子的庭院的右侧角落里(游戏原画)

(6)第二区起点处往右走到底的垃圾桶旁边(游戏壁纸)

(7)第二区第一个房间大门的左侧角落里(游戏原画)

(8)第二区上二楼后在一个堵住楼梯的柜子旁(游戏原画)

(9)第二区尾声，向上楼梯左侧的柜子后面(游戏原画)

(10)第四区(狙击后)过桥后左侧垃圾箱后面(游戏原画)

(11)第四区有三个掩体的道路，第一个掩体左边(游戏原画)

(12)第四区上两层阶梯后左转，在第二个长椅的下面，十分隐蔽，而且需要按×键贴近一下才能拿到，这是全游戏中最难找到的收集品(开发团队照片)

(13)第四区有狙击手的大庭院出口右边的木箱后面(游戏原画)

■第九关所有隐藏物品

(1)第一区起点右侧的箱子旁边(游戏原画)

(2)第一区第一个房间右边的木箱后面(开发团队照片)

(3)第一区第二个房间左侧墙壁上有一只爆炸老鼠(漫画家的两幅作品)

(4)第一区狭窄通道中的一堆木箱后面(游戏原画)

(5)第一区第三个房间入口右边的桶后面(游戏原画)

(6)第二区起点往回走到底(游戏原画)

(7)第二区战斗通道左边第一个木箱的后面(游戏原画)

(8)第二区到达CHECK POINT后左侧的木箱下面(开发团队照片)

(9)第二区在上楼前的一个木箱后面(游戏原画)

(10)第三区起点左侧祷告室的旁边(游戏壁纸)





(11)第三区第一片战斗场景的祷告室旁边(开发团队照片)

(12)第三区第二片战斗场景的大木箱后面(游戏原画)

(13)第三区向上楼梯的左侧角落里(游戏原画)

(14)第五区高塔最下方的木箱背后(游戏原画)

(15)第五区高塔最下方的木桶旁边(游戏原画)



刺客联盟 命运武器	Warner Bros.	动作射击
WANTED: Weapons of Fate		日版
2009年6月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

很多人都说《刺客联盟》的游戏素质不行，这些人中不乏拿齐美版1000点成就的人，因此听起来极有说服力。其实美版由于BUG众多，就算玩家拿齐1000点成就，也未必真的了解了游戏的精髓。如果你想挑战成就分开算的日版，并以1000点为目标，那么你一定能真正认识到游戏的完全魅力。我自己便是一个很好的例子，当我打到第5遍时，一想到全成就后不会再碰这个游戏，心里竟然有一种即将和好游戏分别的惆怅感！

日版在成就设置方面看起来和美版似乎并无不同，其实不然。相比美版，日版去掉了打最后一关解锁爆头、近身格斗、时间挑战这三大模式的BUG，这样玩家就得老老实实地多通三遍关。除此之外，日版的刺客难度比美版的刺客难度难了不少，敌人的攻击力和美版的杀手难度是一样的！具体流程方面和美版一样，先打刺客难度并完成收集，之后挑战杀手难度，再分别完成爆头、近身格斗、时间挑战模式即可。

成为真正的刺客吧！

成就数量	1000点/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	14小时以内
最少通关次数	5次
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无

秘技&BUG 虽然修正了打最后一关解锁爆头、近身格斗、时间挑战这三大模式的BUG，但秘技BUG依然可以使用！(方法不变，但日版的菜单是日文的。)利用这一点，在挑战第2遍的最高难度时可以轻松不少。不过需要指出的是，由于爆头、近身格斗可以选择最低难度完成，而时间挑战模式一旦使用秘技就不算成绩，因此秘技BUG在日版中的作用也仅限于挑战第2遍的最高难度了。

而输入密码解锁隐藏要素的设定依然存在，而且密码也没有变化。

角色差异 角色差异是在美版中被绝大部分玩家忽视的问题。利用秘技调出的隐藏角色，其能力、武器各有不同，这是游戏的一大特色。具体角色差异这里就不多说了，只向大家推荐最终BOSS。此人虽然只有一把小手枪，但是该枪爆头时威力巨大无比，配合子弹时间可以秒杀前期大部分BOSS。在最为艰难的时间挑战模式中，推荐使用他来完成。



コントロール 5点
成就说明 完成第一个训练关卡

受け継れし血 5点
成就说明 完成第二个训练关卡

もう病气じゃない 5点
成就说明 完成第三个训练关卡

ステージ1クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第1关

ステージ2クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第2关

ステージ3クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第3关



ステージ4クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第4关

ステージ5クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第5关

ステージ6クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第6关

ステージ7クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第7关

ステージ8クリア－Amateur 10点
成就说明 完成业余难度第8关

フラタニティ入门者 15点
成就说明 完成业余难度第9关



ステージ1クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第1关

ステージ2クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第2关

ステージ3クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第3关

ステージ4クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第4关

ステージ5クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第5关

ステージ6クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第6关

ステージ7クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第7关

ステージ8クリア – Assassin 20点
成就说明 完成刺客难度第8关

训练されたアサシン 30点
成就说明 完成刺客难度第9关



和美版一样，以上成就在完成刺客难度之后全部可得，开始游戏后就毫不犹豫地选择刺客难度吧！不过需要注意的是，日版的刺客难度实际上和美版的杀手难度是一样的，只是用枪时还能自动瞄准。如果你在美版中是用秘技BUG打过的杀手难度，那么肯定要花不少时间来适应。

ステージ1クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第1关

ステージ2クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第2关

ステージ3クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第3关

ステージ4クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第4关

ステージ5クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第5关

ステージ6クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第6关

ステージ7クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第7关

ステージ8クリア – The Killer 30点
成就说明 完成杀手难度第8关

真の杀し屋 50点
成就说明 完成杀手难度第9关
成就拿法 由于可以使用秘技BUG，通杀手难度不在话下。

バレットカーブ训练生 5点
成就说明 用弧线子弹干掉10个敌人

バレットカーブの达人 25点
成就说明 用弧线子弹干掉100个敌人

バレットエクスプロージョン训练生 5点
成就说明 用爆发子弹干掉10个敌人

バレットエクスプロージョンの达人 25点
成就说明 用爆发子弹干掉100个敌人

弹药节约家 10点
成就说明 用一发弧线子弹干掉两个敌人

巻き添え御免 10点
成就说明 一发爆发子弹干掉3个敌人





一瞬の判断 10点
成就说明 一次子弹时间干掉3个敌人

より近しく亲密に 20点
成就说明 用近身格斗干掉15个敌人
成就拿法 和美版一样，数量累计型的成就在本作中都是可以多周目累计的，因此不必过于在意。

尻轻の恋人 5点
成就说明 干掉隐藏女友Kathy

ハッピーバースデイ 5点
成就说明 干掉隐藏老板Janice

ドカーン！ 5点
成就说明 干掉一只爆炸老鼠

ネズミ驱除业者 20点
成就说明 干掉所有的爆炸老鼠

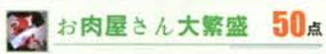
にわかコレクター 10点
成就说明 找到10张隐藏纸片

生粋のコレクター 30点
成就说明 找到所有的隐藏纸片

ハートブレイカー 25点
成就说明 用不戴面具的Wesley在杀手难度干掉Arana

古き友の间柄 25点
成就说明 用Cross在杀手难度干掉The Immortal

パワーハラスメント 25点
成就说明 用The Immortal在杀手难度使用技身格斗干掉The Russian
成就拿法 以上成就除了名字不同之外，和美版没有区别，所有收集品的位置也和美版是通用的。



お肉屋さん大繁盛 50点
成就说明 在任意难度完成近身格斗模式
成就拿法 终于到了最后的三大模式。近身格斗模式是三大模式中最简单的，可以调最低的业余难度，该难度倒是和美版的胆小鬼难度有一拼，遇到敌人大胆近身秒杀即可。每个区域都需要以近身格斗秒掉一定数量的敌人才能前进，一般来说这个数量就等于是该关卡中的全部敌人，对射的关卡除外。

ロボトミー医师 50点
成就说明 在任意难度完成爆头模式
成就拿法 相比近身格斗模式，爆头模式的难度要高出一大截，就算选最低的业余难度也是如此。该模式同样要求将每个区域中一定数量的敌人爆头后才能前进，而这个数量基本上等于是该区域的所有敌人，就连狙击关、重机枪关都是如此，仅有部分关卡除外。由于要求爆头，因此甩枪不可乱来，必须确实瞄准头部才可出手，宁可慢也不能偏。而强制子弹时间的关卡也同样要求枪枪爆头，对玩家的枪法是个极大的考验。游戏中经常出现的近身格斗男在其他模式中是送死的杂鱼，在此模式下由于要求爆头，简直成了催玩家命的阎王，必须牢记其出现位置方可准确毙之。个人推荐是当其出现后立刻将枪口往上抬，然后甩枪，一般来说都能自上而下地瞄准头部。

キャッチミーイフユーキャン 50点
成就说明 在时间挑战模式中取得第1名
成就拿法 美版中1小时12分56秒的记录高不可及，这回又没了BUG，怎么办？幸好制作组已经察觉到这一问题，在日版中这一要求被降低到4小时。时间挑战模式的难度限定为杀手难度，使用秘技的话不算成绩，在游戏中接关时时间均会累计。初一看这似乎还是很难，但经过美版两遍、日版四遍的洗礼之后，要想完成并不困难。个人记录是2小时零5分完成。如果觉得没底，可以在打过一大关后退出复制记录，如果下一关发挥失常就读档再来。

角色选择方面推荐前面所述的最终BOSS，除了最终决战需要点耐心之外，其他BOSS均可通过爆头来秒杀。第6关最后的重机枪关是游戏的难点所在，但只要在开始阶段将敌人杀至只剩一个霰弹枪手，如果不打死他，新的敌人不会出现，可以据此来拖时间，两分钟后即可过关。



钢铁侠2	SEGA	动作
X360 钢铁侠 2		美版
2010年4月30日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：13岁以上

成就数量	1000点/50个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8小时以内
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

随着电影《钢铁侠2》在国内的热映，游戏版也悄悄来到玩家身边。本作的素质在电影改编游戏中属于中上乘之作，虽然亮点不多，但是绝对不雷，拿来休闲放松还算不错。整个游戏可以在没有攻略的情况下一气呵成，打下来不会觉得有什么难受的地方，比起1代来那是简单太多了。

游戏的另一大优点就是成就简单，大概8个小时就能圆满。虽然耗时不算太短，但是游戏有一个好处便是没有收集要素！当然游戏的成就也不至于简单到只要通关即可，在流程中还是有一些特殊条件的成就的，不过就算你错过了，也可以选关再来，所以没有难度。惟一需要注意的是，开始游戏后就一定不要选NEW GAME，否则之前累计的一切数据全部作废！

操作指南 虽说打着打着自然就能掌握操作，不过阅读这个部分可以减少你30分钟的熟悉时间。下面是几条操作心得。

1.在空中快速输入两次LB可进入飞行状态，飞行状态中依然是按Y和A来调整高度。飞行中左摇杆迅速推后可解除飞行状态。

2.X和B配合使用可使出各种近身格斗组合技，具体可以参见出招表。

3.超级模式因角色而异，钢铁侠全身无敌且近战招式变强，战争机器(WAR MACHINE)一定时间内全部武器弹数无限。超级模式每关仅能发动一次。

键位	功能
左摇杆	控制移动
右摇杆	控制准星
X	近身格斗
Y	上升
A	下降
B	终结技/调查
LB	配合左摇杆进行冲刺

键位	功能
RB	进入锁定状态
LT	左手武器发射
RT	右手武器发射
↑	切换近战模式
↓	按住可发动超级模式
←	切换左手武器
→	切换右手武器

武器介绍 本作主要攻击方式就是锁定敌人后以左右手武器射击，选择好的武器是过关的关键，下面为大家介绍一下游戏出现的武器。顺便补充一句，所有武器都有杀满指定人数的成就。每种武器都可附加两种能力。

MINIGUN(机枪)：这是战争机器的专用武器，射速快但威力低，不过装备了增加攻击力的终极装备之后就成为最实用的大杀器了。

MISSILE LAUNCHER(导弹发射器)：可以同时锁定多个目标，并具有跟踪性能，对单对全均可，在一周目时是很实用的武器。注意要按住键才能锁定，不能连点。

ROCKET LAUNCHER(火箭发射器)：单发，发射间隔长，但威力巨大。用来打活动目标比较困难，但对固定目标(如地面炮塔)就非常好用了。

LASER(激光)：初期很差劲，不但威力小，而且持续时间短，但升级并装备了增加攻击力的终极装备之后就一举翻身为杂兵杀手。

SHOTGUN/BLASTERS(霰弹枪/冲击波)：前者是战争机器的武器，后者是钢铁侠的武器。两者性能基本相同——单发、装弹时间长、距离越近威力越大。实用性一般。

REPULSOR(掌中雷)：这是钢铁侠专用武器，可连续发射，也可按住蓄力，不管在什么阶段都很实用。

司令部 每打过一关，都会回到司令部，这里是玩家的大本营，在这里可以调整装备、购买物品，共有4条指令可以选择。在司令部时按START键，可以进入菜单调整游戏难度。

RESEARCH

这一项实际上就是购买物品，里面又分为4项。

AMMUNITION(弹药)：等于是武器的附加能力。

CLOSE COMBAT PROGRAMS(近战程序)：改变近身格斗的招式，个人认为除空中格斗外意义不大。

WEAPON DEVELOPMENT(武器开发)：其实就是武器升级，升级后武器全面强化。

MODULAR ENHANCEMENTS(模块)：也是一种武器的附加能力。

MISSIONS

任务界面。在此界面中按Y键可以进入选关画面，打过的关卡可以随时重打。更改难度后即可在此开始不同难度的挑战。

SUIT CUSTOMIZATION

自定义盔甲。在这里可以选择不同的盔甲，并决定装备哪些武器。选定的盔甲会用于下一关，部分限定盔甲的关卡除外。

FABRICATION

这一项是给武器装备附加能力。每个武器可以装备两种附加能力，也就是弹药和模块。游戏中每种武器都预留有多个组合，但实际上只要一套最强的就可以了。

本作的流程不难，基本上可以夹在成就的介绍中搞定。本作圆满需要8个小时左右，建议先打最低难度，这样一方面可以先熟悉流程，又能解开各关需要特殊条件才能完成的成就，赚够钱之后买满装备(尤其是最后一种模块Ultimate Module，能够大幅提升威力，极其实用)，再挑战最高难度就很轻松了。



Shake It Off 3点

成就说明 剧情获得



Access Denied 10点

成就说明 剧情获得



Deportation 15点

成就说明 剧情获得

Power Outage 15点

成就说明 剧情获得

Anti-PROTEAN 20点

成就说明 剧情获得

Improvisation Under Fire 20点

成就说明 剧情获得



Operation Daybreak 20点

成就说明 剧情获得



Stormbreaker 20点

成就说明 剧情获得

The Bigger They Are 30点

成就说明 剧情获得



Ultimatum 15点

成就说明 Easy难度通关



Iron Man 30点

成就说明 Normal难度通关

Invincible 100点

成就说明 Formidable难度通关

这12个成就全是剧情和通关相关的。最高难度Formidable通关，可以解除两个低难度通关的成就。如前言所述，先打EASY，买齐装备再打最高难度，就非常简单了。注意！难度直接在司令部按START键进菜单调节即可，千万不要选择NEW GAME，否则之前取得的数据全部归零！

Not In My House 15点

成就说明 在第1关完成特殊条件

成就拿法 第1关后段是控制战争机器进行空战。空战开始后立刻展开冲刺，以最快速度干掉前几个来犯之敌即可。

Full Flight 15点

成就说明 在第2关完成特殊条件

成就拿法 第2关需要保护6架直升机前进，其中有一架会在剧情中爆炸。如果剩下的5架在过关时依然健在，即可解开。

Unnecessary Force 7点
成就说明 在第2关完成特殊条件
成就拿法 第2关后半段的大混战部分，让钢铁侠用LT+RT蓄力的光束打死一个人类敌兵，即可解开。

Area Secured 20点
成就说明 在第2关完成特殊条件
成就拿法 同样是第2关后半段的大混战部分，过关时我方部队的生存率够高时就能解开。

Pulling The Plug 15点
成就说明 在第3关完成特殊条件
成就拿法 第3关一开始，在一个房间里需要破坏4个开关，以最快速度完成这个任务就能解开。

Anger Management 15点
成就说明 在第3关完成特殊条件
成就拿法 第3关从基地飞出去之后，会来到一片平原，这里有很多有标记的建筑物可以破坏。把这片地区能破坏的建筑物里里外外全部破坏掉即可解开。建议使用威力最大的火箭发射器来拆屋。这个成就基本上是要求将该片区域完全炸平，比较费时。

Entrapment 15点
成就说明 在第4关完成特殊条件
成就拿法 第4关一开始会有防范激光，在不触发它的情况下来到底部即可。

Defensive Player Of The Year 20点
成就说明 在第5关完成特殊条件
成就拿法 第5关过关时战舰全部件完好即可，强烈建议先用EASY来完成。

Brute Force 30点
成就说明 在第6关完成特殊条件
成就拿法 第6关整关都不曾按B键反弹BOSS射出的导弹。

Guardian 25点
成就说明 在第7关完成特殊条件
成就拿法 第7关过关时不曾修理过巨大战车Arc Armiger。

Switchboard Operator 20点
成就说明 在第7关完成特殊条件
成就拿法 在第7关的最后，你需要推动3个指定物体，在推动过程中不被打断即可解开。可以分3次慢慢推。

Not A Scratch 40点
成就说明 在第8关完成特殊条件
成就拿法 在第8关的决战中，盔甲本体未受到伤害。

Technical Genius 50点
成就说明 购买所有物品
成就拿法 最后两个模块的价格高达1500万，听起来简直是天方夜谭。但事实上本作赚钱非常简单，只要重打一遍最后一关，3000万大洋就轻松到手了。一般说来只要通关一次，再重打一遍最后一关就足以买齐所有物品了。惟一的缺点是STAFF不能跳过……

Fists Of Iron 20点
成就说明 以近身格斗消灭100人

Storm Of Lead 20点
成就说明 以MINIGUN消灭100人

Fire And Forget 10点
成就说明 以MISSILE消灭100人

Subtle Like A Rocket 15点
成就说明 以ROCKET LAUNCHER消灭100人

Room Boom 20点
成就说明 以SHOTGUN消灭100人

Extra Crispy 20点
成就说明 以LASER消灭100人

Pushback 20点
成就说明 以REPULSOR消灭100人

Up Close And Personal 20点
成就说明 以BLASTER消灭100人

Overkill 25点
成就说明 以UNIBEAM消灭100人

Gonna Need Some More Bad Guys 30点
成就说明 消灭1000人

Omega Man 30点
成就说明 以战争机器的Omega System消灭100人

Bulletproof 30点
成就说明 在钢铁侠的无敌状态下以近身格斗消灭50人

这部分是杀敌数相关的成就，非常简单。正常流程中大家就应注意多用不同武器杀敌，不过就算你不这么做也没关系。只要重打第4关，故意触发一开始的激光警报，每次都能引出大量敌人。杀光之后来到底层，又有一批敌人，再往前打爆门上的8个炮口，就有CHECKPOINT。这时按START键，选择SAVE，然后回到司令部即可。如此一来之前的杀人数全保留，每一趟大概能杀40人，时间只需3分钟。

Omega System和无敌分别是战争机器和钢铁侠按↓发动特殊能力，不要弄错了。而UNIBEAM则是钢铁侠同时按住LT+RT蓄力使出的大光束炮。所有杀人数相关的挑战中，大概只有Bulletproof比较耗时，不过选好空中的近身格斗类型就简单了。

Ultimate Iron Man 10点
成就说明 获得Ultimate 钢铁侠 armor

Classic Iron Man 10点
成就说明 获得Classic 钢铁侠 armor

Classic Mark I 10点
成就说明 获得Classic Mark I 钢铁侠 armor

Extremis 10点
成就说明 获得Extremis 钢铁侠 armor

Mark III 10点
成就说明 获得Mark III 钢铁侠 armor

Mark II 10点
成就说明 获得Mark II 钢铁侠 armor

Mark VI 10点
成就说明 获得Mark VI 钢铁侠 armor

Silver Centurion 10点
成就说明 获得Silver Centurion armor

Hall Of Armors 35点
成就说明 获得所有盔甲

本作盔甲的获得方法就是在每一关打出足够的高分，获得高分的关键是杀敌数以及过关时剩余的体力，有好武器之后并不难。盔甲和关卡的对应关系如下：

盔甲	关卡
Ultimate Iron Man	第8关
Classic Iron Man	第6关
Classic Mark I	第3关
Extremis	第4关
Mark III	第5关
Mark II	第2关
Mark VI	第1关
Silver Centurion	第7关

Two Man Army 10点
成就说明 用钢铁侠和战争机器都打过第2关

It Takes Two To Tangle 10点
成就说明 用钢铁侠和战争机器都打过第3关

Man and Machine 10点
成就说明 用钢铁侠和战争机器都打过第4关

Bipolar 10点
成就说明 用钢铁侠和战争机器都打过第7关

最后4个非常简单，用两名角色把这4关都打过一遍就行。由于正常流程中你已经用其中一人打过了，那么你只需用剩下的一人再打一遍即可。嫌麻烦的话可以直接在最后的最高难度挑战中顺道解决。

ACHIEVEMENT

成就难度谈

改版之后，"成就集中赢"由过去的一篇特企变成固定栏目，这样每期除了为大家介绍诸多成就神作以外，还可以穿插一下成就相关的文章，给大家介绍一下成就相关的知识。这里还请大家多多捧场。

这一次我们讨论的话题是：如何界定成就的难度。不过在讨论这个话题之前，首先介绍一下本栏目对游戏成就信息的表述方法。

游戏成就信息

X360 诞生接近 5 年，成就系统也已经快 5 岁了。经过这么多年的发展，全球的成就犯们已经总结出了两套固定格式的游戏成就信息表述方法，极大地方便了玩家之间的交流。这里所说的游戏成就信息，大家可以理解为游戏成就信息栏，也就是每本游戏杂志在介绍游戏之前一定会有的那个部分，虽然篇幅不大，但是信息量充足。就算你没玩过这个游戏，只要花 1 分钟看看信息，对于这个游戏的成就难度就心里有数了。之所以有两套表述方法，是由于东西方游戏文化差异而造成的，简单地说也就是日、美两套。下面分别来介绍一下。

美式

由于 X360 上的游戏以美式游戏为主，因此美国玩家发明的这套表述方法风行全球，基本上除了日本和小部分亚洲玩家外，都是采用此种表述方法。大家可以参见例图。

由于这套方法是玩家自己发明的，没有官方统一格式，所以不同人来写时也会有一些细微的不同，这点大家不必深究。不过以下几项一般是少不了的。

Overview:
-Estimated achievement difficulty: **7/10**
-Offline: **5 (1000)**
-Online: **0 (0)**
-Approximate amount of time to 1000: **10-15 Hours**
-Minimum number of playthroughs needed: **0 (There's no such thing as a playthrough on this game)**
-Number of missable achievements: **None!**
-Glitched achievements: **None!**
-Do cheat codes disable achievements?: **No cheats!**
-Does difficulty affect achievements? Yes, the game should be set on the easiest difficulty to make the first 500 easier. *Note: You cannot change the difficulty of the scenarios*

难度：采用 10 分制，1 为最低，10 为最高。

在线成就点数：说明该游戏有多少在线成就，对不方便上网的玩家来说是个提醒。

全成就所需时间：达成全成就所需的时间，由于各人游戏水平不同，该项一般来说只具参考价值。

最少通关次数：达成全成就需要通关的最少次数。

有无会错过的成就：说明有无会在流程中错过的成就，对于追求效率的玩家来说非常重要。

有无不影响成就获得的秘技：很多游戏有秘技，但一旦使用就不能获得成就，因此要特别注明。

有无成就 BUG：说明有无因 BUG 而无法取得的成就，对于追求成就完成率的玩家来说很有用。

经过万千玩家的完善，老美发明的这套表述方法可谓相当完善了。不过实际操作起来，某几项可能会非常累赘（特别是"有无会错过的成就"这一项），对于没玩过游戏的人来说读起来可能会有一些障碍。

日式

虽然使用日本人发明的这套表述方法的人不多，但是鉴于日本游戏在成就界的影响力（特别是美少女游戏），还是不能将其忽略的。而且这套表述方法也有其可取之述。先来看看例图。

項目数：50
総ポイント：1000
難易度：★★☆☆☆

这套表述方法的项目只有 3 项，分别是：成就个数、总点数、难度。比起老美的那套方法来，无疑是简洁了很多。其中难度以★表示，最低 1 ★，最高 5 ★。其难度的定义如下（非官方）：

★☆☆☆☆	任何人能都搞定
★★☆☆☆	需要反复练习一定时间
★★★☆☆	需要反复练习大量时间
★★★★☆	高手经过反复练习方可解
★★★★★	（几乎）不可解

不得不说，5 ★制比起老美的 10 分制来，更加直观。和老美比起来，日本人的表述方法明显缺少大量信息量，比如所需时间、通关次数等等。不过没关系，做事细心的日本人早就想到了，他们会在这 3 项下面附上非常详细的文字说明，说明中会包括以上所有信息，除此之外还有很多内容。个人最欣赏的是他们会注明分段难度，比如：

《鬼泣 4》，～ 860：★★★☆☆；～ 1000：★★★★☆；动作游戏苦手者★ +1

两套方法比较起来，我个人更喜欢日本人的表述方法。当然，两套方法都有自己的优缺点，由于都不是官方的，所以"成就集中赢"栏目也没必要非得取其一。我们会采用东西合璧的方式，兼顾两家之长，既有老美的多项说明，又有日本人的细致说明，难度方面采用日本人的 5 ★制。如果各位成就犯觉得不习惯，也没必要和我们保持一致。我们的目标并不是要强行推广这套标准，而是快速帮助大家拿到成就，只要大家看得明白就行，形式是次要的。

影响难度的四大因素

日本人的 5 ★制，其实就相当于 5 分制，把分数翻倍，就变成老美的 10 分制了。其实关于难度，最困难的并不是采用几分制，而是评分标准。影响成就难度的因素不少，这些因素都直接或间接影响到对难度的评价。大致归纳起来，有如下 4 点：自身、朋友、时间、攻略。

自身

自身就是指玩家自己。X360 上的游戏接近千款，类型各有不同，每个人肯定都会有几种不擅长的类型。举个极端的例子，让一个晕 FPS 的人去打最低难度的 FPS，他肯定无法完成，因此这个游戏的难

度对他来说应该是顶级的。另外诸如《WE》、《FIFA》、《MLB》、《NFL》这些历史悠久的系列，如果你是一个从未接触过该系列的玩家，要比老手们花上多几倍的时间，这难度自然也会大幅增加。

对于这一因素，我们将以普通玩家的平均水平来看待，如果不这么定的话，难度这一项就无法可评了。不过我们学日本人那样加上一句："XX 苦手者、系列无经验者★+1"。



攻略

不要小看攻略，很多游戏在有无攻略的情况下，难度会出现很极端的分化情况。比如典型的是很多日本美少女游戏，如《混沌思绪 方舟》、《史坦斯闸门》。这两个游戏在无攻略的情况下，要想圆满的话只能使用选项穷举法，但由于选项多且隐密，难度非常大，几乎可以视为不可能。

除此之外，还有大量游戏的收集要素也非常依赖于攻略，如果没有攻略的话，光靠玩家凭一己之力去寻找，所需的时间恐怕要翻上 N 倍，甚至不可能完成。

攻略对于大部分游戏来说都是必须的，可以将其视为拿成就道路上不可缺少的一部分。我们对各游戏的难度评级标准，均默认为"有攻略时"。

朋友

在线成就对于任何成就犯来说都是比较头痛的。除了 BAN 机这一众所周知的因素以外，部分在线成就要求过于变态也是一大主因。这种情况下如果没有朋友与你配合，你可能要花上十倍甚至百倍的时间去搞定。以《光环 3》为例，如果能找到朋友一起刷在线成就，大约 4 个小时就能搞定 800 点左右的成就，简直便是成就神作。但如果仅凭一己之力去完成，那么像"团队灭绝"这样的徽章恐怕得几百场才有一次机会。

除了要求变态之外，更让成就犯无奈的是"找不到人"。主流联机游戏如《光环 3》、《使命召唤 现代战争 2》等始终能找到人，但一些冷门游戏现在基本上已经无人问津了。因此一些要求并不算高的在线成就，也同样变得难于登天，简直是不可能完成的任务。

因此能否找到朋友和你对刷在线成就，同样是足以左右一个游戏成就难度的因素。如今大部分游戏的在线成就，都需要找到朋友和你对刷。



时间

时间无疑和难度是直接挂钩的，如果一个游戏需要至少 200 小时才能解完成就，那么其难度自然不低。但是单纯认为时间长 = 难度高也不正确，典型的例子是《摔角玫瑰 XX》，这游戏全成就要收集齐所有角色的服装，大约需要近 1000 小时。其中 900 小时可以用连发手柄挂机完成，从难度上来讲可谓毫无难度，但耗时惊人，这样的游戏究竟算不算高难度？对此，各路玩家也有不同的看法。一般认为还是应将难度和时间分开算，但要单独注明需多少时间，供玩家参考。我们也会同样采用这样的办法来进行表述。



不能圆满的游戏

有句话叫人定胜天，但人力终有穷尽，因此有一些游戏拿不满成就也是很正常的。导致不能圆满的原因很多，包括 BUG、关服、难度、时间等等，在本文的最后特意将这些游戏列出来，供大家参考。追求完成率和圆满游戏数的朋友可得注意喽！

BUG

游戏少不了 BUG，成就自然也不例外。因为 BUG 而不能解除的成就是最让人恶心的，可气的是一般厂商都不会推出补丁解决这个问题，实在让人心寒。最近一个好的例子是《英雄不再 英雄们的乐园》，本来有几个成就因为 BUG 而不能解除，但厂商已经于 5 月中旬推出补丁解决了这个问题，这是一个好现象，值得表扬！

还有一些游戏的成就是偶尔会出现 BUG，虽然几率不高，但如果不幸被你遇到，那就只能删档重来了。

下面列出的 BUG 名单可能并不完整，还有待进一步补充。在这些游戏中，对于成就犯来说最大的损失应该是《汽车总动员 车神大赛》，它打破了系列成就必好拿的传统。同样的一个游戏，PS3 版的奖杯就没有任何问题，实在令人痛心啊！

游戏名	原名	具体情况
兄弟连 地狱大道	Brothers in Arms: Hell's Highway	日版有 3 个成就无法解除，但均为 0 点
虚幻竞技场 3	アンリアルトーナメント 3	日版有 1 个成就无法解除，40 点
赋法战争	【eM】 eNCHANT arM	亚版有 3 个成就无法解除，300 点
阿加雷斯特战记 再现	アガレスト战记 リアピアランス	日版有 1 个成就无法解除，10 点
–	RACEDRIVER: GRID	日版有 1 个成就无法解除，30 点
便利店 200X	ザ・コンビニ 200X	有 230 点成就无法解除
汽车总动员 车神大赛	Cars Race-O-Rama	有 1 个成就无法解除，100 点
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	有 1 个成就无法解除，10 点
火影忍者 忍者的成长	Naruto Rise Of A Ninja	有 60 点成就无法解除
疯狂电视台	Smash TV	有 1 个成就无法解除，50 点

服务器关闭

当年为了拉拢 EA，微软不得不答应 EA——EA 游戏的在线服务器由 EA 经营。由此带来的结果就是，很多 EA 游戏的服务器在运营一段时间后就会关闭。拜此所赐，很多 EA 游戏的在线部分无法进行，与之对应的在线成就自然也成为泡影，其中包括不少成就神作，实在是太惨了！（我的《NBA LIVE 06》和《NBA 街头篮球》啊……）

因服务器关闭而不能圆满的游戏如下，其中只有极少部分不是 EA 的，游戏名我都懒得翻译了。除了下表所列的游戏之外，可能还有一些 EA 的偏门游戏被遗漏了，总之大家看到凡是 EA 出品的、有在线成就的游戏，就一定要多个心眼。

CHROMEHOUNDS
FIFA 08
FIFA 09
MLB 2K7
MLB 2K8
NBA 2K7
NBA 2K8
NBA LIVE 06
NBA LIVE 07
NBA LIVE 09
Tiger Woods PGA Tour 06
Tiger Woods PGA Tour 07
Lord of the Rings: Conquest
NBA STREET Homecourt

其他原因

导致不能圆满的原因主要就是以上两个，除此之外还有一些其他原因如过于耗时、DLC不完整等等，以至于不会有人去解除这些成就。这里就为大家罗列一下。哪位若是能不用修改就拿满以下任何一款游戏，请立马联系我，准备上下一本专辑。

家庭水族馆
アクアゾ-ン



这是一个模拟养鱼的游戏，只要把不同的鱼卵孵化为鱼即可获得成就。由于销量太低，游戏的DLC发售中止，目前玩家最高只能拿840点。其实按照今天的商法，游戏应该默认1000点成就，再以DLC追加250～500点成就，本作想必立马就会翻身变成成就神作了。



游戏室
Game Room

这是微软精心打造的怀旧游戏室，可以邀请各方好友前来挑战。虽然是一款XBLA游戏，但是成就总数达到了1000点，不过要想获得这1000点可不容易。游戏室里收录的游戏都是游戏黎明期的早期作品，而且售价不菲，每一款都卖240点MSP。买齐所有游戏需要付出两张正版的代价，实在是不值。

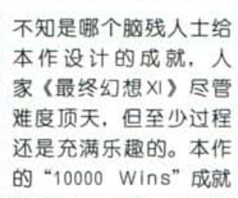
最终幻想XI
FINAL FANTASY XI



这大概是所有理论上能圆满的游戏里难度最大的一款了。游戏的成就设置极不合理，可能SE在设计成就时就没有指望有人能够圆满本作。本作的成就中最基本的是将20种职业练至75级，每种职业30点，一共是600点。据资深玩家表示，如果你一天玩五六个小时的话，大约要2个月才能将一个职业练至75级。即使是最疯狂的玩家天天上线，也需要3个星期才能达成这一目标。也就是说，光是拿齐这600点，就需要大约两年时间。游戏随后又追加了250点成就，这250点倒是难度相对来说要小一些，可以看成是对玩家的一种回馈。目前全世界无人拿齐本作的成就。



装甲核心 for Answer
AC for Answer



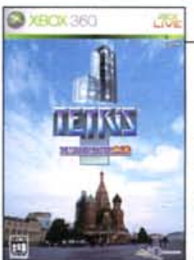
不知是哪个脑残人士给本作设计的成就，人家《最终幻想XI》尽管难度顶天，但至少过程还是充满乐趣的。本作的“10000 Wins”成就要求玩家于在线对战中取得10000胜，不得不说这实在是太斯巴达了。其实除了这个成就之外，还有一些其他成就也很花时间，不过在这个一万胜面前一切都是浮云。当然，目前你已经找不到人玩这个游戏，你只能叫上一个和你一样疯狂的朋友来共同解除这个成就。



炸弹人 Zero
Bomberman Act: Zero

活泼可爱的炸弹人在本作中变身为有如终结者的机械战士，着实把玩家雷得不轻。不过你也不要笑，当年日本人的确以为：“只要风格硬派，老美就会喜欢”。不过比这更雷的是本作的成就设置——放1000000个炸弹、炸掉1000000面墙。你没有数错，就是100万！哦买嘎，又是脑残人士想出来的脑残成就。日本曾经有勇士冒险“排雷”，经其精确计算，只要连炸600小时即可解除这两个成就。这是2008年时候的游戏盛事，据他总结，600小时里有约一半时间都浪费在了读盘上面。现在X360游戏都拥有安装硬盘的功能，这一时间肯定会大幅缩短，如果你想打破纪录，就不要再犹豫了！炸弹人在远方召唤你，勇敢的少年啊快去创造奇迹！

俄罗斯方块大师 ACE
TGM ACE



《俄罗斯方块》能难到哪里去？我偏不信邪！——很好，你的想法和我4年前是一样的，于是乎，在我追求成就完成率的道路上，损失最大的一款游戏就此诞生。本作可谓同类游戏中的顶级难度，其难度并不在于方块掉得快，而是在于有各种各样的课题。大家坚持苦练的话，假以时日，拿个六七百点还是不成问题的，不过要想拿齐的话，非得有世界顶级的技术才行。



通信对战麻雀 斗龙门
通信对战麻雀 斗龙门



麻将游戏的成就能难到哪里去？我想大家肯定会认为是因为有在线对战成就。很遗憾，你猜错了，本作的成就无需与人对战即可全部取得（部分成就需联LIVE才能解除，但无需对战）。游戏最难最难的一个成就是“通常あがり役29种类”，简单地说就是要胡出游戏中所有的牌型。OK，懂麻将的人脸色应该已经变了，要想胡出所有牌型，你需要有世界顶级的运气——抢杠、海底捞月、岭上开花、九莲宝灯、国士无双、人和……这些幻之牌型你都要胡出来，而且本作是没有什么超能力、技能之类设定的，全靠玩家的运气。到目前为止，全世界有两名猛者拿到了1000点成就，虽然我不知道这两位的真实姓名是什么，但他们一定有几个朋友名叫天江衣、宫永咲、福路美穗子……（不懂的人请自行google.hk）



本期“成就集中赢”栏目共收录10款成就神作

共计371个成就，10000点！

注：含同一游戏的不同成就版本



文 雷电 协力 Signal、九兵卫 美编 NINA

荒野大救赎	Rockstar Games/Rockstar San Diego		动作射击
X360	Red Dead Redemption		美版
	2010年5月18日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

RED DEAD REDEMPTION

《荒野大救赎》单人流程分为三章，分别是美国西部、墨西哥和美国西伊莉莎白地区，三个区域风土人情各不相同。本作的剧情非常优秀，讲述在美国旧西部时代的末期，牛仔、原住民、墨西哥人之间的故事。角色刻画生动，每一句对白都是剧本作者精心设计的，可谓妙语连珠，讽刺、笑话、针砭事实，充满个性的对话让每个角色都个性十足。故事线虽不复杂，但由这些角色构建的人际关系，以及他们每个人反应的社会问题、代表的社会上的人物、表现出的每个人内心都有的那些自私、无畏、无谓、无德、道德、无心、无爱、爱情、温暖、幸福、绝望等等，都让人深深沉浸在其中，是剧情派不可错过的好故事。游戏可以玩的内容也非常丰富，光主线就够你玩上几十个小时，任务也并不会显得重复，丰富的隐藏要素让整个西部荒野看上去并不是那么荒凉，对决、狩猎、寻宝、各种偶遇事件，对整个西部环境的刻画可谓淋漓尽致。游戏的网战部分别出心裁，自由大厅内可以组队玩耍，拉帮结派在荒野上任意驰骋，可选的对战模式也很有趣，抢金子之类的新颖游戏模式过程热闹欢乐，和好友一起游戏，可谓笑声不断，网战重更加丰富的挑战项目也让人流连忘返。如果你喜欢沙箱游戏，或者对骑马打猎决斗于正午日下的西部有着一丝向往，那本作绝对不容错过！

基本系统

操作

X360	作用
Y	互动
X	跳跃、翻墙
B	上弹
A	跑
LB	打开武器菜单
LT	举枪瞄准
LS	蹲下／站起
RB	靠墙
RT	射击

X360	作用
RS	身后视角
BACK	打开物品菜单
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键上	呼叫马匹
方向键左、右	切换左右身位
方向键下	左下角地图缩放
START	暂停菜单

记录 SAVES

游戏默认为自动存档，每次完成大大小小的任务之后都会自动记录，左上角出现 SAVING 提示，可以在 OPTION 中将自动存档 AUTOSAVE 关闭。另外有三个手动存档栏，玩家可以在自己家或营地进行手动存档。和《横行霸道 IV》一样，开始游戏时只能选择继续游戏，系统会自动读取保存时间最靠后的一个存档，如果是不能上网的 X360 玩家，每次记录时间都是从一个初始时间开始计算，所以提取的存档可能不是你想要的，这就要在游戏中按 START 键进入暂停菜单，选择 GAME（实际就是 LOAD），读取你想要继续的存档！



快速旅行 FAST TRAVEL

很多朋友可能都没有发现本作的快速移动方法，除了坐火车、在村镇的 Stagecoach Taxi 处打车外，还有更方便的快速移动方法——快速旅行（FAST TRAVEL），它可以让你瞬间到达你已经去过的地点。通过在商店购买地域地图，更是可以直接“飞”到之前未到达的地方！

完成“Political Realities in Armadillo”任务后，警长会给马斯顿一套露营工具（CAMP），游戏中按 BACK 进入背包菜单，按 RB 选到 KIT 栏，使用 CAMP 就会支起营地，在自己的营地里，玩家可以存档（Y），还能快速移动到之前去过的地方（A），按 A 后用左摇杆选择目的地 Travel to XXX，“XXX”就是目的地了。如果对地名还不熟悉，可以直接打开暂停菜单进入地图选项（MAP），在想去的地方设定一个路标，之后选择 Travel to Waypoint，就能瞬间到达自己想去的地方。需要注意的是，不可以在村镇、帮派据点、铁路、高低不平的山路、水流等地方搭营，只能在平坦的户外空地搭营（有些草也没太大关系）。



地图 MAP

进入地图菜单，按 A 可以在红色十字线交点设置路标（Waypoint），之后会在地图上出现 GPS 导航路线图，在地图画面下再按一次 A 可以去掉路标。按 Y 可以打开图例介绍，根据下面系统详解

小地图上，敌人以红色圆点表示，我方同伴以蓝色圆点表示，目的地以黄色圆点表示。不和你处于同一平面的角色，圆点标记上有小箭头，向上箭头代表在上方，向下的是下方。



快速剥皮方法

是不是觉得剥皮速度太慢了？杀死猎物后骑马靠近，接近后按 RB 停止马的步伐并正好踩在猎物尸体上，下马后 Y 的提示是剥皮，按 Y 后不会有剥皮动作，素材到手，动物身体也仍旧完好如初，之后再按 Y 上马。

武器和射击 WEAPONS AND SHOOTING

本作中的武器会显示在武器栏内，游戏中按 LB 打开，用右摇杆选择想要变更的武器类别，如果该类武器内有不同种类的武器，可以在高亮后按方向键左右选择，松开 LB 就更换了当前装备的武器。也可以在暂停菜单的武器栏变更预设武器。本作没有切换武器的快捷键，因此想要在战斗中快速变更武器，就要掌握好移动时按下 LB 瞬间推右摇杆选择武器的操作。熟悉之后和快捷键切换没有区别，而且是 8 方向快速切换。



武器的性能

武器的性能有 5 项指标，在购买武器时或在暂停菜单的 WEAPON 栏中可以查看，从上到下依次是：威力（POWER）、射程（RANGE）、射速（RATE OF FIRE）、上弹速度（RELOAD SPEED）、弹药携带量（AMMO CAPACITY）。其中射程并不是子弹能够飞行的距离，超过有效射程也是可以命中的，只是会偏离准星，命中率下降。瞄准时，准星对准的目标如果在武器的射程范围内，准星的白点就会变亮；如果目标在射程外，白点会变暗成灰色，命中率低。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织

射击方法

游戏默认的射击方法是半自动瞄准，在暂停菜单→OPTION选项→CONFIG中的第一项射击模式中可以变更，一共有三种：CASUAL（初级）、NORMAL（普通）、EXPERT（专家）。



初级

全自动锁定，按住LT就会死死锁定视角内的敌人身体。

普通

默认设置，按住LT进入瞄准状态可以随意移动准星瞄准。如果普通状态下视角正中（瞄准时准星出现的位置）周围一定的范围内有敌人（敌人并非在准星位置），此时按下LT进入瞄准状态，准星圆点会自动跳到敌人身上，而之后你还是可以自动移动准星，此时准星有一些吸附力，也就是说会跟着敌人的位置变化稍稍调整并且继续对准着敌人，但是如果敌人位移太大，锁定状态就会消失。这种辅助瞄准方式和最新的几作“《使命召唤》系列”有些相似，利用这种瞄准模式的方法就是先在普通状态下将视角正中大体对准敌人，之后举枪就会自动锁定敌人，开枪！这种方法在对付较远的敌人时，或者在使用者不能很好地确定视角正中究竟在什么位置时不太容易实现，进化方法，也是最好的使用方法就是先按LT进入举枪瞄准模式，大致将准星对准目标，让目标进入可辅助锁定的范围内，松开LT并瞬间再次按下LT，这时候准星就已经跳到敌人身上了，开枪！锁定敌人后，一般都只会瞄准敌人的身体，而命中头部一枪毙命是我们的最佳选择，辅助瞄准的高级使用方法是在用以上两种方式锁定到敌人身上后，立刻稍稍向上推右摇杆，让准星向上移动到敌人的头部，然后马上开枪，爆头！这和《横行霸道Ⅳ》的射击技巧非常相似。

专家

没有任何自由锁定的射击模式，在本作中应用起来非常困难，因为准星非常非常小，只有一个小圆点，虽然是有一些命中修正，但是仍旧非常难瞄准，尤其是敌人在近距离和远距离时，近距离举枪后视角转动速度跟不上敌人移动速度；远距离视角转动速度对于小准星和“小敌人”来说又太快，使用手柄的话稍稍一推摇杆就推过了。但是，如果你是一个硬派游戏玩家，尤其是一个射击游戏爱好者的话，专家模式是你必然的选择，因为在游戏进行一段时间之后，你会发现使用带锁定的瞄准方式让整个游戏太简单了！除非剧情需要，你甚至不需要用到死亡之眼系统，因为自动锁定本身就是一种死亡之眼，视角中央的敌人绝对是百发百中，躲在掩体后面辅助瞄准简直是敌人的噩梦，百米开外的山头上的敌人你也可以轻松对准他的脑袋（当然枪械的射程还是会稍稍影响命中率的）。当你打开专家射击模式之后，你会发现本作的射击乐趣瞬间增加了数倍！只要适应一段时间，必须适应一段时间，你会发现用那么小的准星命中空中的飞鸟有着多么大的成就感，而且那并非是做不到的！普通状态转视角对正目标（粗瞄），举枪用准星精确瞄准，算好提前量，啪！提前量是关键，尤其是打猎时，精明的猎物绝对不会让你用摇杆控制准星黏在它的身上的，你要在它的前进路线上等待它进入准星的瞬间扣下扳机。你可以试一下，不过如果你在一个小时后都没办法命中一只兔子，只有打开死亡之眼才能杀死它时，还是打开辅助系统吧……



另外，在贴身的近距离使用武器攻击敌人时，会出现一击必杀的特写画面，每种武器各不相同。

掩体系统 SHELTER

游戏中的墙壁、箱子等都可以用作掩体，按RB角色就会靠上掩体。站立状态靠上半身高的掩体会自动进入蹲下靠墙状态，站立靠住比人高的掩体后也可以按LS蹲下。靠墙后可以左右移动，到左右边缘时可以探头射击；在半人高的掩体后面可以按LT举枪起身瞄准，松开LT又会回到靠墙状态。本作中普通的站立状态下大部分武器都无法直接按RT盲射，但是靠墙后，在左右边缘或是半人高的掩体后按RT都可以盲射，不过对于游戏所处年代的单发武器来说命中率实在太低，在对付靠近掩体后面的你的敌人时，霰弹枪盲射还有些作用。需要注意的是掩体是有掩护角度的（当然），敌人跑到侧面，或者高处，你露出的胳膊和头顶都是会被命中的，只是敌人的射击技巧不好，命中率不高而已……



死亡之眼 DEAD EYE

在按LT举枪瞄准的状态下，按RS就会发动死亡之眼（DEAD EYE）特技，画面颜色改变，单人游戏中时间变慢，敌人动作极其缓慢，可以更轻松地瞄准，松开LT键恢复普通状态或按RT键射击都会结束本次技能使用。死亡之眼分为三个等级：



第一级

游戏初期开启，进入死亡之眼后不能锁定目标，时间减慢让你容易瞄准敌人，可以在特技持续时间内连续按RT射击多发子弹。

第二级

游戏进行到任务“YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT…”，帮助



West卖假药时开启，进入死亡之眼后，会自动标记（红色叉子）视角中央准星划过时的目标，一次可以标记多个目标（最大目标数量为当前武器剩余弹药数量），之后按RT射击，或者死亡之眼技能时间结束时自动射击。有时候目标太分散（一前一后）的话可能无法射击到所有的目标。

第三级

游戏进行到任务"THE GUNSLINGER'S TRAGEDY"时，NPC会教你更厉害的技巧，需要按RB键锁定准星对准的位置，不管是不是敌人都可以锁定，除了不能自动锁定之外，其他规则和第二级相同。我觉得这倒是削弱了死亡之眼，但是可以主动瞄准敌人身体的要害部位是其优点，在解救人质之类的任务中，锁定敌人特定部位更有利。当然，你无法降低自己的死亡之眼等级。

每次发动该技能都会消耗死亡之眼气槽（地图左侧的蓝色气槽），根据瞄准过程维持的时间长短不同，消耗量也不同。很多行动都会恢复死亡之眼气槽，其中爆头杀死敌人增加的最快。

使用套索时也可以配合死亡之眼，不管套马还是套人都更方便。

对决 DUAL

对决是西部牛仔的必修课，本作中，对决的失败者只有一个下场——死亡。对决开始后，镜头会先给对决双方一人一个特写，右下角出现两个气槽之后就可以按LT拔枪了。准星最先出现在对手身体下方，向上移动准星并按RB锁定对手身体的各个部位，每锁定一次身体部位，右下角的气槽就会增加一些，蓝色是玩家的气槽，红色是对手的气槽，越是要害部位增加的越多，之后按RT射击，开枪射击时谁的气槽总量大，谁获胜，所以在短时间内锁定更多的目标也是对决的要点。

近身格斗

不装备武器空手时，按住LT举起拳头，按RT攻击，按RB防御，连续命中敌人几拳后按Y将敌人放倒在地，之后连续按LT追打。

武器分类

武器栏以环形显示各类武器，逆时针顺序依次为：手枪、投掷武器、套索、空手、步枪、狙击步枪、霰弹枪、匕首。

匕首 KNIFE

游戏初期拥有，可以在背后悄无声息地消灭敌人，也可以用来剥皮。

手枪和左轮 PISTOLS & REVOLVER

射击频率最快的武器，但是威力较小，射程较近，换掉整个弹夹的手枪上弹速度快，需要一颗颗子弹单独上膛的左轮手枪上弹速度很慢。手枪是中、近距离的最佳武器选择。手枪在中近距离内作战时，因为威力较小，而且近距离很容易射偏，加上近身缠斗时节奏很快，如果在关键时刻没了子弹基本死路一条（不像中远距离的步枪可以躲在掩体后面上弹），所以弹夹容量大小是一把手枪性能优劣的一大特征。初期的VOLCANIC PISTOL拥有8发弹夹容量，但是威力和距离都很低，不过如果枪法好，可以轻松命中要害（比如头部），那么它是你的很好的选择，配合死亡之眼使用它也是非常爽快的。后期到了BLACKWATER，各方面都远远强于其他手枪的MAUSER PISTOL（毛瑟手枪）自然变成了最佳选择。



投掷武器 PROJECTILES

投掷武器分为炸药（DYNAMITE）、飞刀（THROWING KNIFE）、燃烧瓶（FIRE BOTTLE）。完成墨西哥的"Father Abraham"后开启炸药，跟其他游戏中的手雷用法相同，可以握在手中等待快爆炸了再扔出去，不过别自爆！飞刀在完成墨西哥的"THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY"任务时开启，偷袭敌人最有效，悄无声息，命中要害一击毙命！燃烧瓶在"THE DEMON DRINK"任务中开启，投掷出去会产生范围火焰，持续一小段时间。

套索 LASSO

在美国"WILD HORSES, TAMPED PASSIONS"任务中取得，用来套住人、马、牲畜等等。在用套索套住物体之后，要按住RT才可以保持状态，角色仍旧可以走动。如果是人，靠近被套住的人会有捆绑提示（Y），被捆住的人可以抗在肩上背到想去的地方，还可以放在马上，用马运输被绑的人效率最高（下马后按X键可以重新扛起来）。在对付敌人时，生擒目标的方法就是捆绑他们。靠近被捆困住的人按X可以割断绳子给他松绑。

步枪 RIFLE

射程中长，威力比手枪大，上弹速度较慢，但是因为威力原因，需要上弹的频率比手枪低，缺点是射速较低，所以不适宜近距离作战，中远距离是最佳场所，而且枪战一般都是和敌人保持在中距离，所以步枪和手枪/左轮是最常用的武器。

狙击步枪 SNIPER RIFLE

第一把狙击枪ROLLING BLOCK RIFLE在"EMPTY PROMISES"任务中取得，一次只能装填一发子弹，但是上弹速度适中，威力和射程都极佳，对人基本上是一击毙命，但是子弹数量较少。先用视角中心正对目标之后再按LT举枪（直接开镜），才更容易瞄准！

霰弹枪 SHOTGUN

霰弹枪在近距离威力巨大，远距离则成了病猫，这是所有游戏都相通的。初期的霰弹枪除了威力之外，携弹量太低和可以捡到弹药的机会太少，所以不那么实用。在墨西哥的Escalera可以购买SEMI-AUTO SHOTGUN（半自动霰弹枪），这之后霰弹枪才有了用武之地。



马
HORSES

从侧面或后面靠近马按Y就能跳上马（动作稍有不同），也可以像《GTA》中抢车一样按Y将坐在马上的人推开自己骑上他们的马。不过未经主人同意，随便从马栓上将不属于自己的马的缰绳解开并骑走是偷窃行为。尤其是在城市里，当着村民的面从马栓上牵走不属于自己的马是会被通缉的（有特殊技能的情况除外）。

骑上马之后，左摇杆是不能控制马前进的，只能控制转向（原地不动也能调转马头），按A键才能让马动起来，不停地按A键可以连续加速，但是会消耗马的耐力槽（小地图左侧的蓝色气槽），在耐力槽快耗空时会显示红色，这时候继续按A就会降低马的速度，所以在进入红区时就不要再连续按A键加速了，停一小会儿，耐力槽就会恢复。加起速来之后按住A可以维持当前的速度持续向前奔跑。马跑在平地上速度最快，如果不小心偏离线路踩到草丛中就会有明显的速度下降。RB键是减速，一直按住可以停在原地。在急转弯时还是有必要减速的，否则冲到草地中失去的速度更多。骑马不能倒退，驾驶马车可以倒退。

持续奔跑一段时间，马的耐力上限会降低（蓝色气槽不能回满整个气槽），喂它吃苹果就可以重新让上限回到100%的水平。如果不饿的时候，就不会吃苹果。

马按外貌特征分为很多种，按马的性能分为三种：1星、2星、3星。1星马最弱，明显可以看出它瘦骨嶙峋；2星马普通，NPC骑的基本都是2星马，野外见到的大多数不瘦的马都是普通马；3星马最强壮，耐力最长，而且上限下降极慢，生命值也非常高，是每个玩家的目标。



不同马的耐力长短并不能直接在耐力槽的长度看出，他们的长度是相同的，只是每次加速消耗的长度不同，也就是高级的马可以用一条耐力槽加速的次数更多，而且加速效果更明显。3星马的颜色和2星马不同，纯白、纯黑和纯金色的马是3星马，这也是辨别野外3星马的最佳方法。驯服它们之后才能在村子里购买相应的三星马证，看到一定不要错过！

在野外捉住马之后带回村子拴在马栓上，他就属于你了（看作你当前使用的马），可以在任何地方按方向键上吹口哨呼叫你当前使用的马，它会瞬间移动到你附近的一个地方然后跑向你，捉住的马被打死之后就真的死了，需要再去弄一匹新马。

另外一种拥有属于自己的马的方法是到商店买马证（HORSE DEED），一匹马证对应一匹马，必须自己捕捉过相同种类的马才能购买高级的马，之后在道具菜单使用马证就会让它成为你当前使用的马。有马证的马死去之后稍等一分钟左右就可以再呼唤一匹新的。

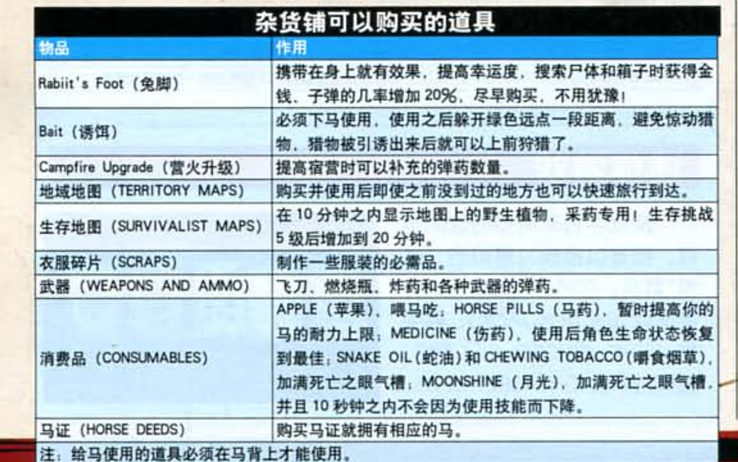
道具
ITEMS

游戏中有很多物品，包括狩猎得来的猎物素材、商店购买的道具、地图等等，按SELECT键可以调出背包（SATCHEL）的道具菜单，第一页是普通道具，第二页是装备品或特殊道具，第三页是素材。在商店中可以购买各种道具。商店分为GENERAL STORES（杂货铺）、GUNSMITH（武器店）、TAILOR（裁缝）、诊所（DOCTOR）。

武器店除了各种武器以及一些和杂货铺重复的道具外，还有BANDOLIER（子弹带），购买后步枪的总弹药携带量增加。以下为武器列表，有些需要达成解锁条件后才可以在指定商店购买，当然，要想到达某些商店，还是要完成主线流程才能到商店所在的城镇。武器是游戏中最重要的物品，购买一次终身受益，必须在指定商店才可以购买，所以能买枪时就赶紧买！

裁缝店可以购买：衣服碎片；BANDANA（面罩），带上面罩后不会取得荣誉或名声；THIEVES' LANDING可以直接购买ELEGANT SUIT。

诊所可以购买各种疗伤道具和普通物品，和杂货店有很多功能重叠。



杂货铺可以购买的道具

物品	作用
Rabiit's Foot（兔脚）	携带在身上就有效果，提高幸运度，搜索尸体和箱子时获得金钱、子弹的几率增加20%，尽早购买，不用犹豫！
Bait（诱饵）	必须下马使用，使用之后躲开绿色远点一段距离，避免惊动猎物，猎物被引诱出来后就可以上前狩猎了。
Campfire Upgrade（营火升级）	提高宿营时可以补充的弹药数量。
地域地图（TERRITORY MAPS）	购买并使用后即使之前没到过的地方也可以快速旅行到达。
生存地图（SURVIVALIST MAPS）	在10分钟之内显示地图上的野生植物，采药专用！生存挑战5级后增加到20分钟。
衣服碎片（SCRAPS）	制作一些服装的必需品。
武器（WEAPONS AND AMMO）	飞刀、燃烧瓶、炸药和各种武器的弹药。
消费品（CONSUMABLES）	APPLE（苹果），喂马吃；HORSE PILLS（马药），暂时提高你的马的耐力上限；MEDICINE（伤药），使用后角色生命状态恢复到最佳；SNAKE OIL（蛇油）和CHEWING TOBACCO（嚼食烟草），加满死亡之眼气槽；MOONSHINE（月光），加满死亡之眼气槽，并且10秒钟之内不会因为使用技能而下降。
马证（HORSE DEEDS）	购买马证就拥有相应的马。

注：给马使用的道具必须在马背上才能使用。

武器店可以购买的武器

武器种类	商店地点
VOLCANIC PISTOL	ARMADILLO
SEMI-AUTOMATIC PISTOL	ESCALERA
MAUSER PISTOL	BLACKWATER
EVANS REPEATER	BLACKWATER
SAWED-OFF SHOTGUN	THIEVES' LANDING
SEMI-AUTO SHOTGUN	ESCALERA
CARCANO(SNIPER) RIFLE	BLACKWATER



武器种类	解锁方法	商店地点
LeMat Revolver	完成任务"AN APPOINTED TIME"	ESCALERA
WINCHESTER REPEATER	完成任务"SPARE THE ROD,SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO
SPRINGFIELD RIFLE	完成任务"WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE"	THIEVES' LANDING
BOLT-ACTION RIFLE	完成任务"THE GATES OF EL PRESIDIO"	ESCALERA
BUFFALO RIFLE	狩猎挑战达到5级（MASTER HUNTER）	所有的武器店
DOUBLE-BARREL SHOTGUN	完成任务"SPARE THE ROD,SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO

其他道具

PARDON LETTER	赦免信	在TELEGRAPH OFFICE（电报室）使用后取消自己头上的赏金。
NEWSPAPER	报纸	在特定地点购买，没特别用途，了解周围发生的时事。
BINOCULARS	望远镜	完成任务"AT HOME WITH DUTCH"后获得。
DOBSCURIDAD DEL SANTO ANDRES	十字架项链	捐钱给修女，并保持高等级的荣誉和名声，最终会从一个修女那里得到这个礼物。只要放在背包里就能发挥效果，敌人射击你的时候命中率降低。
TREASURE MAP	宝藏地图	开启"寻宝猎人"（TREASURE MAP）挑战。
BOUNTY PROOF	赏金证物	杀死一个悬赏通缉的犯人会得到他的一只手作为证物。



名声、荣誉和法律

FAME & HONOR & LAW

游戏中的 NPC 对你的反应根据你不同的选择会有不同的变化。

杀人、完成各种任务、完成挑战、帮助陌生人、赢得对决和赌博都会获得名声（FAME）。名声越高，就会有更多的人寻求你的帮助（各种支线任务），贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少，警察也会有时候对你睁一只眼闭一只眼。

有时候你会对事件做出自己的选择，你的决定影响你的荣誉（HONOR），积极、善良的会增加荣誉，卑鄙、邪恶的会降低荣誉。高荣誉可以让你在商店购物时获得打折优惠，卖东西可以得到更多钱，任务奖励金钱增加，犯罪时周围的人会对你睁一只眼闭一只眼。

带上面罩（BANDANA）就可以隐藏你的身分，你的荣誉和名声都不会增加或减少，你犯罪并逃离后通缉等级的降低速度会加快。如果你走的是好人路线，想偶尔当当坏人，又不想降低自己的荣誉和名声，你可以试试这个道具，购买后在道具菜单第二栏选择面罩装备，再选择一次就取消装备。

荣誉等级	特效
DESPERADO	杀人级别以下的其他犯罪行动不会有目击证人举报范围，不过警察还是会对你的所有犯罪行为做出反应。（同时拥有 RUSTLER 和 ROAD AGENT 的特效）
ROAD AGENT	THIEVES' LANDING 的所有商店物品售价降低 50%，收购你的物品出价提高 50%。只要你低于 DRIFTER 等级，就会有特殊的黑马听到你的口哨跑过来。（同时拥有 RUSTLER 的特效）
RUSTLER	贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少 50%。
DRIFTER	没有特殊效果。
HONEST JOE	所有的任务都会付给你两倍金钱奖励（不包括赏金猎人的任务）。
PEACEMAKER	THIEVES' LANDING 之外的所有商店物品售价降低 50%，收购你的物品出价提高 50%。（同时拥有 HONEST JOE 的特效）
HERO	警察和目击证人只在你的第一次残忍的谋杀之后举报你的罪行。（同时拥有 HONEST JOE 和 PEACEMAKER 的特效）
注：上表按荣誉值由低到高排列（从负数到正数）。	

名声等级	特效
NOBODY	没有特效。
GREENHORN	人们开始想你提出帮助请求。
BUCKAROO	贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少 25%。
MERCENARY	犯罪后，警察追踪你的时间从 24 小时增加到 48 小时。
GUNSLINGER	偷东西或偷马都不会被通缉。
LEGEND	你的所有犯罪行动产生在你头上的赏金都会减半。



游戏中有很多执法者（LAWMAN），包括治安官（SHERIFF）、警长（MARSHAL）、警察（POLICE）和军队（ARMY），如果你被执法者当场看到犯罪行为，会进入通缉状态（WANTED LEVEL）。如果你被其他人看到犯罪行为，他们就成了目击证人（EYEWITNESS），他们在地图上显示为一个眼睛的标记，在目击证人报警前干掉他或者贿赂他，可以避免进入通缉状态，不过要小心不要在杀他时引到更多的目击证人……

每次犯罪加在你的头上的赏金（BOUNTY）就会增高，赏金越高，追你的人就越多。

摆脱通缉状态的方法有三种：

1.逃跑，你逃出追踪者的红色视野范围后，范围圆形变为灰色，这时右上角通缉状态的计量条颜色从红色逐渐消退为白色后脱离危险警报状态，不过你头上的赏金还在，可以去当地的TELEGRAPH OFFICE（电报室）上缴赦免信（PARDON LETTER）一次撤销自己头上的所有赏金，也可以上缴赏金对应的钱数。

2.投降，在与执法者22米距离内，收起枪，不做任何动作一秒种以上就会举手投降，之后被扔进监狱，上缴与当前赏金数额相同的金钱。

3.贿赂，在执法者10米范围内，收起枪，可以贿赂他们解除警报，悬赏通缉金额回到该次触警之前的状态。赏金猎人、美国警长或墨西哥军队不受贿赂。

一直被悬赏缉拿而不想办法取消的话，就会引起赏金猎人、美国警长或墨西哥军队追杀你。游戏地图的三个大区内分别计算对你的通缉赏金。

事件

ACTIVITIES

游戏中有各种随机事件、打工任务、陌生人任务，随着游戏的进行你会发现越来越多的可探索要素。

打工 JOBS

打工有两种：守夜（NIGHTWATCH）和驯服马匹（HORSE BREAKING）。

守夜：夜晚在小镇中接任务，之后跟着狗巡视村庄，处理一切不法之徒。

驯服马匹：和野外捉马的最后一个过程相似，骑在马背上用左摇杆控制角色平衡，一段时间后驯服，最简单的驯马方法是连续快速左右晃动摇杆即可，也可以快速转圈，非常灵验。

帮派窝点 GANG HIDEOUTS

游戏进行到一定阶段完成与该帮派有关的任务后开启对应的窝点，帮派名会直接显示在游戏的地图上。在窝点的区域内可以捡到新武器，如果没找到也可以在端掉窝点后到对应的商店购买，双版本共同的 7 个帮派和对应武器如下：

帮派	武器
TWIN ROCKS	VOLCANIC PISTOL
TUMBLEWEED	WINCHESTER REPEATER
GAPTOOTH BREACH	SPRINGFIELD RIFLE
FORT MERCER	SEMI-AUTOMATIC PISTOL
NOSALIDA	HENRY REPEATER
TESORO AZUL	DOUBLE-ACTION REVOLVER
注：PS3 版独有的帮派为 SOLOMON'S FOLLY，端掉该窝点是取得 PS3 版独占的一套衣服的条件。	

迷你游戏 MINI-GAMES

游戏中有非常多的迷你游戏，都是以金钱为筹码的“赌博”游戏。包括扑克（POKER）、黑杰克（BLACKJACK）、戳手指（FIVE FINGER FILLET）、丢马蹄铁（HORSESHOES）、



大话骰子（LIAR'S DICE）、掰手腕（ARM WRESTLING）。玩得娴熟的话可以通过它们在短时间获取大量金钱，不过各种扑克之类的赌博游戏规则非常复杂，真的相当于一个小型的旗牌游戏了，鉴于篇幅问题，在这里就不一一介绍每种游戏的详细玩法了。前期挣钱最快的方法是戳手指，规则相对简单，下面为大家分析一下，只要稍加练习，就可以轻松赚到大钱！

戳手指 FIVE FINGER FILLET

规则：对手先戳刀，在时间限制内达到一个总共戳刀的次数，之后玩家要达到相同次数，并且时间比对手短，就算获胜一局，获胜两局就赢了该次赌博。未达到次数或戳到手都记作失败一次。失败 5 次算玩家输。

开始前，先下注，然后对手先戳，这时候可以看一下对手手指间对应的按键，这和玩家一会儿的按键对应关系是相同的，大拇指左侧，每两个指头中间和小拇指右侧的空当都是戳刀的地方，一共 6 个空当，我们将它们设定为分别对应 1 到 6 六个数字，并且对应 6 个按键。开始的赌注比较小，每赢一次后赌注范围提升，难度提高，见下表：

等级 \ 空当	1	2	3	4	5	6	赌注范围
一级	A	A	A	A	A	A	1 ~ 5
二级	A	B	B	B	B	B	5 ~ 10
三级	A	B	Y	B	Y	B	10 ~ 25
四级	A	B	Y	X	B	Y	25 ~ 100

注：部分区域的戳手指赌博以二级的按键对应关系取代一级，三级取代二级，四级包括了最后两个赌注范围。



有节奏地按以下顺序在空当内戳刀：1213141516，所以最难的最后一轮为“ABAYAXABAY”→“ABAYAXABAY”，如此不停反复。节奏虽然不是要始终惟一，但是也要感受戳刀动作的频率，乱了节奏就会戳到手指。

战胜一个人后，等级提升，失败或取得最高级比赛的胜利后不走开，立刻再次按 B 进入游戏，可以接着之前的等级进行游戏。掌握窍门并取得最高级的胜利后，可以连续进入游戏，每次获胜都能得到 100 块钱！如果走开一段时间再回来，就又要从第 1 级开始重新玩起了。

陌生人任务 STRANGERS

游戏中有很多陌生人任务，完成游戏中的某个任务之后会让地图上出现新的陌生人所在地的提示（一个黑色的问号）。这些任务可以随时开始、继续并完成。可以在暂停菜单的 JOURNAL 的 STRANGERS 中查看当前领到的陌生人任务，按 A 激活（ACTIVE）任务后，下一个目标地点会在地图上标出，如果是之前已经到访过的区域，会以一个紫色问号标记，如果没有就是一个紫色的圆形范围区域。有些陌生人任务是分部分进行的，当完成当前部分的全部要求后，暂时没有办法继续，做其他流程到一定程度会出现该任务的后续部分。

赏金猎人 BOUNTY HUNTER

一共有 20 个悬赏缉拿的通缉犯，在城镇中截下张贴在墙上的通缉海报后就开启了通缉任务，可以杀死通缉犯也可以抓活的，后者比较麻烦，但是赏金多。红色的骷髅是通缉犯所在地，有一帮帮凶守住他，如果是想杀死通缉犯，可以找好狙击点远距离狙击目标，也可以一路杀死所有敌人和通缉犯。如果要抓活的，套索套住目标后靠近目标按 Y 将他绑起来，之后放到马背上带到地图上黄点标记的警局领赏，路上会有他的同党报复你。另外，如果你在回程的路上犯罪了，比如撞飞了某人、错杀了某个平民之类的，你自己也成了通缉犯，就无法上缴你抓住的通缉犯了，必须先想办法去掉自己被通缉的状态。

挑战 CHALLENGES

单人游戏中一共有 4 种挑战，包括采集植物的生存专家（SURVIVALIST）、狩猎大师（MASTER HUNTER）、神枪手（SHARPSHOOTER）和财宝猎人（TREASURE HUNTER）。在游戏中达到该挑战第一级条件时才会开启。在暂停菜单的 JOURNEY 中的 CHALLENGE 一项中查看。每个挑战都有十级，财宝猎人之外的挑战第五级和第十级分别会得到奖励；财宝猎人每完成一次任务升一级，并获得一些奖励。

挑战	5 级奖励	10 级奖励
生存专家	生存地图效果持续时间两倍	收集花朵后制造一个回复死亡之眼气槽的道具
狩猎大师	可以购买 Buffalo Rifle	收集猎物身上的素材制造一个回复生命的道具
神枪手	在家和营地可以补充更多弹药	射击命中目标时死亡之眼气槽回复量增加

生存挑战 SURVIVALIST

开启条件：采一朵 Wild Feverfew

生存挑战要求玩家采集相应的花朵，达到一定数量完成当前等级。在开启生存挑战新等级后，从此时开始采摘下列数量的花朵才算达成要求，条件满足后该级别完成，升到下一个级别。采集到背包里的花朵可以在商店出售，即使当前挑战还未完成，卖掉花朵也算已经采到了，也就是采集的动作是挑战的计数点。在大地图上经过可以采集的花朵时，小地图上会显示一个小花的图标，走远后图标就会消失，使用购买的 SURVIVALIST MAP 可以显示地图上的花朵，方便采集！不过地图有效时间为 10 分钟，先到达所要采集的花朵所在的大致区域再使用道具吧！



级别	要求	地点
1	6 朵 Wild Feverfew	HENNIGAN'S STEAD 和 CHOLLA SPRINGS
2	6 朵 Desert Sages	GAPTOOTH RIDGE
3	4 朵 Red Sage	RIO BRAVO
4	8 朵 Prickly Pears	PUNTA ORGULLO
5	7 朵 Woolly Blue Curls	PERDIDO
6	8 朵 Butterfly Weeds	DIEZ CORONAS
7	10 朵 Hummingbird Sage	TALL TREES
8	12 朵 Prairie Poppies	GREAT PLAINS
9	15 朵 Golden Currants	GREAT PLAINS
10	10 朵 Violet Snowdrops，之后再采集其他所有花朵各 2 朵	TALL TREES

第十级挑战先要采到 10 朵 Violet Snowdrops，之后需要采集之前的 9 种花朵各两种，需要玩家回到曾经的区域去采集，地点仍旧如上。

狩猎挑战 MASTER HUNTER

开启条件：杀死一只 Coyote 并剥取

狩猎挑战，前几级并不难完成，底级开始，猎物数量变少，和花朵一样，剥取到的物品就可以直接卖掉，剥取时就已经完成计数。需要收集制定物品的 4、6、7 级挑战，需要在挑战开启时重新收集，之前收集到的不算。别忘了使用诱饵（BAIT），在猎物会出现的地方使用之后躲起来等猎物出现，后面的几个“传说中的”猎物使用诱饵更容易引出。

级别	要求	备注
1	杀死 5 只 Coyote（野狼）并剥取	–
2	杀死 5 只 Deer（鹿）并剥取	–
3	使用匕首（KNIFE）杀死 5 只 Wolf（狼）并剥取	–
4	收集 5 个 Boar Tusk（野猪的长牙）和 3 个 Armadillo Carapace（犰狳的甲壳）	–
5	使用匕首（KNIFE）杀死两只 Cougar（美洲豹）并剥取	可能有美洲豹出现的区域 RIO BRAVO、FORT MERCER、CHOLLA SPRINGS 北部、GAPTOOTH RIDGE 北部、GREAT PLAINS 西部和南部
6	收集 5 个 Raccoon（浣熊）素材和 5 个 Skunk（臭鼬）素材	浣熊经常在 TALL TREES 出现，臭鼬经常在 RIO BRAVO 和 DIEZ CORONAS 出现，这些动物一般在晚上活动
7	收集 5 个 Elk Meat（麋鹿肉）和 5 个 Bighorn Skin（洛矶山羊皮）	经常在 TALL TREES 出现
8	使用匕首（KNIFE）杀死一只 Bear（熊）并剥取	经常在 TALL TREES 出现
9	在 OJO DEL DIABLO 寻找传说中的 Khan（美洲虎），杀死它并剥取	–
10	在 AURORA BASIN、STILLWATER CREEK 和 NEKOTI ROCK 寻找传说中的 Lobo（狼）、Gordo（熊）、Brumas（熊），杀死它们并剥取	–

神枪手 SHARPSHOOTER

开启条件：杀死一只飞鸟

射杀猎物，比起“狩猎挑战”，寻找它们就很容易了，重要在战斗。需要不上弹、不换枪的挑战比较有难度，推荐使用当前上弹数多的武器。死亡之眼很重要，回复气槽的道具要用到，用匕首杀死目标的任务最好带着伤药。打掉帽子可以是平民也可以是敌人，缴械就去找敌人吧。最好在帮派窝点完成这些挑战，不会被通缉。

级别	要求
1	射杀 5 只野生飞鸟
2	射杀 5 只兔子
3	射杀 5 只 Coyote（野狼），前提是它们不能伤害到你
4	在移动的火车上射杀 5 只飞鸟
5	用一条死亡之眼杀死两只不同种类的野生动物
6	射击打掉两个人的帽子
7	杀死 3 只熊，每次只用一发子弹爆头击毙，近距离霰弹枪命中熊双眼之间
8	射击打掉两个人的帽子，打掉两个人的武器（缴械）
9	不上弹、不换武器的前提下杀死 6 个野生动物（也包括鸟类）。推荐杀飞鸟，比如端掉帮派窝点后会来寻觅食物的秃鹫，使用子弹数量多的武器，配合死亡之眼
10	不上弹、不换武器的前提下打掉 6 个人的武器（缴械），推荐在 GAPTOOTH HIDEOUT（帮派窝点），隧道中的敌人会保持在你的前面，可以选择毛瑟手枪，带好回复死亡之眼气槽的道具！



财宝猎人 TREASURE HUNTER

开启方法：在野外随机出现的特殊事件，从一群强盗手中救出一个驾马车的陌生人，一般会在城镇外大道边上发生。救下该陌生人后，和其对话会得到第一张藏宝地图，此时财报猎人等级 1，之后，按照藏宝图的提示到地图相应区域的隐蔽角落寻找宝藏，每找到一个宝藏都会提升一次等级，也就是说找到第九个宝藏时升到 10 级。每次找到宝藏除了升级外，还会增加角色的声望，达到 5 级时可以免费乘坐 STAGECOACH。10 级时得到财报猎人的背包（Treasure Hunter's Satchel），所有消费品的携带数量上限翻倍。每张藏宝图都提供局部的手绘图案或各种笔记的路线，在地图的具体位置未标出，下面给出从 1 到 9 的全部九个宝藏所在的大地图的大致位置，以 1 到 9 这九个序号标出。



套装 OUTFITS

游戏中有十四套服装，除了牛仔装初期拥有外，其他的服装都有不同的取得方法。首先需要达到“开启条件”，有些套装达到“开启条件”后就能直接获得，不过这些服装一般没有特殊效果。拥有特殊效果的服装在达到开启条件之后会显示出多条“解锁条件”，满足所有解锁条件后才能取得。在套装开启后进入游戏暂停菜单的 OUTFIT，按 X 追踪该套装的取得条件，地图上就会显示要去的地方。

美国军人装 US Army Outfit

开启条件：完成主线任务“An Appointed Time”。

性能：让马斯顿看起来像美国军人（仅仅是看起来像而已）。

解锁条件：

1. 找到“AURORA BASIN”的隐藏箱子。

注：该区域湖边的一个小屋内。

2. 在“PACIFIC UNION RAILROAD CAMP”取得掰手腕（Arm Wrestling）游戏的胜利。
3. 在“BLACKWATER”玩扑克牌（Poker）并战胜桌上的每个人。
4. 完成“Lights, Camera, Action”的陌生人分支任务。
5. 完成“BLACKWATER”的守夜任务。
6. 在“BLACKWATER”的裁缝店（Tailor）里购入。

牧场工人装 Rancher Clothing

开启条件：完成主线任务“The Outlaw's Return”。

性能：马斯顿过上正常的生活后穿的衣服。无特效。

Reyes 党羽装 Reyes' Rebels Outfit

开启条件：完成主线任务“An Appointed Time”。
性能：墨西哥的警方与军方会对马斯顿的行为睁只眼闭只眼，更不会追捕马斯顿。
解锁条件：
1. 找到“SEPULCRO”的隐藏箱子。
注：在需要马斯顿决定是否杀死De Santa的区域附近。
2. 完成“Poppycock”的陌生人分支任务。
3. 完成“CHUPAROSA”的一个驯服马匹（Horse Breaking）的任务。
4. 完成“Love is the Opiate”的陌生人分支任务。
5. 在“TORQUEMADA”的戳手指（Five Finger Fillet）游戏中胜出。
6. 在“ESCALERA”的杂货店（General Store）里购入。

Bandito 帮派装 Bandito Outfit

开启条件：击败一名“Bandito”帮派的成员。
性能：只要马斯顿不主动进攻，“Bandito”与墨西哥的歹徒们就会将其当作自己人看待。
解锁条件：
1. 找到“SIDEWINDER GULCH”的隐藏箱子。
注：箱子在“SIDEWINDER GULCH”地区的某个帐篷内，具体位置在地图上一处小路形成的U形弯道附近。
2. 完成“CHUPAROSA”的守夜任务。
3. 在“CASA MADRUGADA”玩掷骰子在一局内胜过所有人。
4. 活捉一名被通缉的“Bandito”帮派成员。
5. 保卫遭到“Bandito”帮派攻击的墨西哥小镇（任意一个）。
6. 在CHUPAROSA的杂货店（General Store）里购入。

王者装 Legend of The West

开启条件：“Treasure Hunter”、“Survivalist”、“Master Hunter”、“Sharpshooter”四项挑战全部达到等级十。
性能：向人们展示进化了的死亡之眼能力。

绅士装 Gentleman's Attire

开启条件：用自己的玩家账号（GAMERTAG）登陆到“Social Club”后自动获得。
性能：允许你在BLACKWATER的扑克游戏中下更大的赌注。

墨西哥装 Mexican Poncho

开启条件：在墨西哥购买任一座安全屋。
性能：墨西哥之旅的纪念品。无特效。
解锁条件：购买了墨西哥的完全屋之后在屋内即可找到。


Bandito Outfit


Bollard Twins Outfit


Bureau Uniform

Duster Coat


Elegant Suit


Gentleman's Attire


Legend of The West


Mexican Poncho


Rancher Clothing


Reyes' Rebels Outfit


Treasure Hunter Outfit


US Army Outfit


US Marshal Uniform

财宝猎人装 Treasure Hunter Outfit

开启条件： 击败一名财宝猎人（Treasure Hunter）。

性能： 只要马斯顿不主动进攻，"Treasure Hunter"就会将其当作自己人看待。

解锁条件：

1. 找到"SILENT STEAD"的隐藏箱子。

注：箱子的大概位置是沿着地图上"RATHSKELLE FORK"这个地点往西沿着悬崖下方一直走，走过铁路与悬崖衔接最近的地方后（注意是走过），可以看到一个破旧的小屋，箱子就在里面。

2. 完成"California"的陌生人分支任务。
3. 在"RATHSKELLER FORK"玩黑杰克（Blackjack）的时候赢点小钱。
4. 活捉一名被通缉的财宝猎人（Treasure Hunter）。
5. 完成"GAPTOOTH BREACH"帮派据点（Hideout）的任务。

注： 据点任务在完成与其相关的对应主线后就会解开，接下来到达这些据点周围就会遇到事件，全部完成之后该项解锁条件就会达成。介于帮派据点敌人较多的考虑，马斯顿在出发前得做好万全的准备。"GAPTOOTH BREACH"帮派据点在完成"On Shaky's Ground"任务后解开。

6. 在"THIEVES' LANDING"的裁缝店（Tailor）里购入。

BT 帮派装 Bollard Twins Outfit

开启条件： 击败一名"Bollard Twin"帮派的成员。

性能： 只要马斯顿不主动进攻，"Bollard Twin"就会将其当作自己人看待。

解锁条件：

1. 找到"THIEVES' LANDING"的隐藏宝箱。

注： "On Shaky's Ground"这个任务中去救被绑在椅子上的Shaky时旁边的地上就是，不过当时无法取得。如果实在记不清在哪个位置可以选择重挑战该任务，把位置记牢了再去拿。

2. 完成"MACFARLANE'S RANCH"的守夜任务。
3. 赢得"MACFARLANE'S RANCH"扔马掌游戏的胜利。
4. 活捉一名被通缉的"Bollard Twins"帮派成员。
5. 保卫遭到"Bollard Twins"帮派袭击的"HENNIGAN'S STEAD"。

注： 帮派会袭击附近的村子，马斯顿能在某个小镇接到这个帮派成员通缉令的话，那么这个地区就和这个帮派有关系了。在这些村子里，偶尔会遇到随机事件，村民请你帮助他们，打击帮派成员之类的随机任务就会落在你的头上，这时候完成任务就能达成解锁服装的条件了。下文中与之类似的条件不再赘述。

6. 在"THIEVES' LANDING"的裁缝店（Tailor）里购入。

执法者装 US Marshal Uniform

开启条件： 完成游戏的所有主线任务。

性能： 马斯顿就是美国执法人员的一部分，美国的执法者都不会追捕马斯顿。

解锁条件： 完成所有主线任务后，在24小时内（按游戏中的时间计算）完成所有的美国帮派窝点任务

联邦探员装 Bureau Uniform

开启条件： 游戏完成度达到百分之百。

性能： 不受法律束缚，不会有目击证人或当地的执法者增援不对、头上的赏金不会增加，不会被任何人追踪。

完成度 100%！

单人模式 100% 完成率是大家追求的终极目标，在游戏时做的很多事情都会计算到完成度上，下面是所有与完成度有关的游戏内容。

分类	数量	单位百分比	占总百分比	备注
第一章任务	24	1	24	—
第二章任务	17	1	17	—
第三章任务	16	1	16	—
套装	9	0.5	4.5	9套包括：Elegant Suit、Bollard Twins、Reyes' Rebels、Rancher、Treasure Hunters、U.S. Army、Poncho、Banditos、U.S. Marshal。
帮派窝点	7	0.5	3.5	7个帮派，TWIN ROCKS、TUMBLEWEED、GAPTOOTH BREACH、FORT MERCER、NOSALIDA、TESORO AZUL，包括Solomon's Folly
赏金猎人	20	0.1	2	需要捉拿的通缉犯有20个，新奥斯汀8个，墨西哥8个，西伊莉莎白地区4个。
挑战达到5级	4	1	4	—
挑战达到10级	4	1	4	—
稀有武器	5	0.5	2.5	五种稀有武器为：Mauser Pistol、LeMat Revolver、Carcano Rifle、Evans Repeater、Semi—automatic Shotgun。购买的商店参见上期杂志。
打工	5	0.5	2.5	MacFarlane、Chuparosa和Blackwater的守夜任务（Nightwatch）；Ridgewood Farm、Chuparosa的驯马任务（Horsebreaking）。完成即可。
迷你游戏	6	0.5	3	包括扑克（POKER）、黑杰克（BLACKJACK）、戳手指（FIVE FINGER FILLET）、丢马蹄铁（HORSESHOES）、大话骰子（LIAR'S DICE）、掰手腕（ARM WRESTLING）。全都完成一遍。
边境地图（FRONTIER）	1	3	3	边境地图完全探索可以靠买地图并使用后发现，也可以骑马到访。
墨西哥地图(MEXICO)	1	2	2	如上
北部地图（NORTH）	1	1	1	如上
陌生人任务	18	0.5	9	总共18个，游戏进行到一定程度后陌生人（STRANGERS）出现在地图上。需要注意的是：I Know You这个陌生人任务在"A TEMPEST LOOMS"主线任务完成后出现，必须是约翰·马斯顿才能完成，所以如果在通关前不完成这个任务就没办法完成了。
房子	13	0.154	2.002	购买所有的13栋房屋

实用秘籍 CHEATS

选择游戏的OPTION，进入CHEATS一项，按Y可以输入密码（注意！逗号后面要加空格才有效），确定后如果正确就会在栏目中出现该秘技，选为on打开，off关闭，打开后即可获得相应效果。开启密码特效后无法存档，也无法获得成就，但是只要再重新提取之前的记录就会恢复完全正常的情况。因此可以在记录后随便玩玩，体验一下"欢乐"。

效果	密码
降低通缉赏金	THEY SELL SOULS CHEAP HERE
不会被通缉	I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM
开启棕色滤镜（画面效果）	THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS
获得FAME声望值	I AM ONE OF THEM FAMOUS FELLAS
马的耐力无限	MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES
无敌	HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK
控制角色变为Jack	OH MY SON, MY BLESSED SON
变出一辆马车	NOW WHO PUT THAT THERE?
变出一匹马	BEASTS AND MAN TOGETHER
发现所有区域	YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES
解锁全部帮派套装	YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?

全剧情流程攻略

流程概要

游戏的主线流程有 59 个任务，除了第一个任务之外的所有任务都是要到地图上的特定地点找特定的角色开始的，每个角色名字中的一个（或两个）字母作为他们名字的缩写在地图上标记出他们的位置，下文中每个任务标题左侧的字母就是地图上接任务的图标了，可以对照查看。完成当前显示在地图上的主线任务就会开启后续的任务或出现新的接任务角色。很多时候地图上有不止一个提供主线任务的 NPC，可以随意选择进行，不管先后顺序，所有的主线任务都是要完成的。以下流程的顺序是作者的游戏进行顺序，你可能会有自己的顺序，请按照任务的名称查阅。

除了男主角约翰·马斯顿（Jhon Marston）使用了中文名外，其他所有人都用了英文名，和游戏中相同，方便对照，角色介绍部分安排在文章最后，以免在开始流程前看到角色介绍而被剧透，阅读流程时也可以参考对照。



为了大家更容易区分英文人名和地名，文中所有地名都用全大写字母，而人名自然是第一个字母大写，后面字母小写，方便玩家确认。

第一章 美国西部 新奥斯汀 ACT 1 FRONTIER NEW AUSTIN

EXODUS IN AMERICA

美国的出埃及记

“号外，号外，吸烟有益健康！”卖报的小童大声叫卖着。马斯顿从人群中走出来，两个穿着制服的美国政府探员一左一右紧紧跟着他，年轻的瘦高，年迈的较矮。

“嗨！来读读报纸吧先生！”男孩靠近年迈的探员，老人看也不看男孩一眼，一只手将他拨开继续前进。男孩也不太在意，在1911 年的美国西部，各种粗鲁、邪恶的行为随处可见，这动作对于一个陌生人来说简直就像是微笑问候一样友好了，他继续大声宣传着报纸上的内容：“仔细读一下吧，Bill Williamson 的帮派……”

走过一条条现代化的街道，路上擦肩而过的都是衣着整洁体面的城市人，十字路口转弯时，老人右手压在马斯顿的肩膀上，马斯顿愤怒地甩开他的手继续前进，从港口一路走到黑水镇（BLACKWATER）的车站，三人一句话都没有说，停在靠站的火车车厢门口，老人努努下巴示意马斯顿上车。马斯顿上车后两个探员相互看了一眼，满意地离开了车站。火车的汽笛响起，马斯顿耳边似乎回响着口哨的悠扬歌声，一定是幻觉，之前的一切已经不再。

坐在列车上，从窗户望向外面广袤的西部荒野，身后座位上的两个老太太议论着西部的大变化，她们很高兴看到美国人将文明带到这片野蛮的荒地上，其中一个戴眼镜的叫 Bush 的老太太说：“我的父亲曾经在这片土地上定居，帮助这里的原住民，他在天之灵看到现在一片生机的景象一定会非常欣慰。虽然原住民失去了自己的土地，但是他们却进入了天堂。”



马斯顿前面座位上的一位神父和一位修女在讨论信仰，修女问：“神父，你的意思是一个纯洁的人如果没有接受过圣餐仪式，他们就注定要下地狱？那太不公平了。”

“我的意思是，珍妮，”神父一边用手指比划着一边说，“在纯洁和未开化（savage）之间有着很大的区别。”

后面的 Bush 老太太说：“是呀，他们之前就像动物一样活着，但是他们现在幸福多了。”

列车鸣着汽笛穿过狭长的隧道，珍妮说：“现在人们不仅有了机车，神父，我还听说不久我们就能飞了。”

“不不不，只有天使才能飞。”

“不不，显然人也能飞，你没听说？在堪萨斯有个人甚至让一辆车飞了起来！”

火车驶过大桥，老太太继续讨论着政治，Bush 认为内特·约翰一家根本不适合管理这个地区，他们只不过是一群乡巴佬，没有任何身分。不过另外一个人认为内特一家挣了那么多钱，还有政界的朋友，有钱就能买选票。

神父继续说：“你要记住我们来这里是为了宣传这些思想的，它们和文明是相同的东西，是天赋，这使我们有机会在那些正派的不互相残杀的人们之间生活，他们能让你心安理得地礼拜。”

“有时候，我很迷茫。我发现无法区分仁爱还是可恨的行为，我的意思是它们有时候是一体的……”

列车到站了，美国西部边境地区最景气的城镇——ARMADILLO。马斯顿走下车，按之前的指示进入酒吧，一个花白头发花白胡须的老人抱着一个妓女坐在酒吧角落的椅子上，看到马斯顿进来就站起身迎上来说：“我是 Jake，你在 BLACKWATER 的朋友雇我在这里给你当向导。”

“他们不是我的朋友，”马斯顿一脸不高兴地说着，然后情绪稍稍缓和，“不过还是很高兴见到你。”Jake 已经为马斯顿准备好了马，跟着他出门到马拴处骑上属于你的第一匹马（按 Y）。骑马跟着 Jake 向目的地 FORT MERCER 奔去。

按 A 可以让马开始奔跑，连续按 A 可以加速，按住 A 可以保持当前的速度，如果你加速的次数太多，马的耐力耗完有可能会将你摔到地上。任务中靠近要跟随的目标（ACCOMPANY）按住 A 可以保持和他一样的速度前进。

“你要去FORT MERCER吗？很久没带人去过那里了。”Jake说，“像你这样地道的老兄一般不会去那种奇怪的地方的。”

“谁说我是地道的家伙了？”马斯顿毫不掩饰。

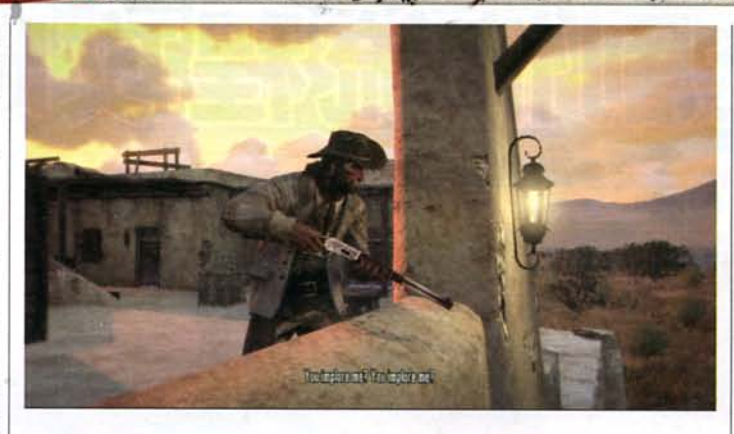
“那里已经被废弃很多年了，有人说那城堡建于墨西哥战争时期，当时各种士兵都聚集在那里。不过后来可能是都去北方与印第安人打仗了，所以后来空无一人。或许他们当兵当累了，决定去找金子，你知道世事难料。不过你为什么要去那里？”

“找我的一个老朋友。”

“呃，我虽然不是一个会根据其他人的朋友是什么人来判断别人的人，但是……”FORT MERCER废弃后被各种帮派当作窝点，Jake出于谨慎才出此言。他说是一个叫Leigh Johnson的警长雇他帮助马斯顿的，警长说是接到BLACKWATER的大人物发来的电报要求的。

“很久以前就不再是朋友了。”

之后，Jake说马斯顿要想找点儿乐子，ARMADILLO的女



人非常不错，THIEVES' LANDING就不行了。马斯顿说自己已经结婚了，Jake说：“谁没有吗？”然后哈哈大笑起来。

上山后远远看到FORT MERCER经过历史的磨砺剩下的建筑群，夕阳下的城堡尽显冷漠。Jake说这里已经被帮派占领了，带到地点他的任务也完成了，Jake转身离开。

马斯顿来到城堡大门前，下马大喊：“Bill Williamson，快出来。”

“快滚，约翰，别逼我杀了你。”从城墙后面传来声音。

“我们不用互相残杀，Bill。”

马斯顿说完，一个男人从城堡上头弹出头来，用步枪指着下面的马斯顿说：“你觉得我是昨天才生下来的吗？你一直觉得我是个笨蛋是吧？”

“这样说不公平，Bill。我们曾是兄弟啊。我是来救你的。”

听到这话Bill笑得更灿烂了：“你觉得我现在的样子需要被你救吗？”说着另外两个家伙一左一右出现在上方。

马斯顿继续解释着：“他们想要杀死我们所有人，我能帮你。”

“你从来没有试过帮大家，你只想抱住自己的小命。”

“我乞求你仔细想想。”马斯顿诚恳地说。

“你乞求我？”这句话又触到了Bill的笑神经，“你乞求我？你一向都喜欢用花言巧语。现在，情况已经不一样了，我现在是老大！什么Dutch，还有你，都滚一边去。”他越说越愤怒，“乞求……我……我乞求你回去告诉他们，让他们下次派个更有说服力的人来。”

手指扣动扳机，一颗子弹从城头飞来，正中马斯顿的小腹，他倒在地上，Bill笑着离开，连看也不再看马斯顿一眼。

时间慢慢过去，夜幕侵袭，土路上的几滩血迹能连成一条直线，是马斯顿一点点爬向路边时流下的，这过程中他肯定曾疼得无法动弹，歇息一小段时间又继续向外爬，他要活下去。

一对男女从马车上下来，年轻的女人伏在马斯顿身上看看他还有一口气，叫四处巡视的男人

B NEW FRIEND, OLD PROBLEMS 新朋友，老问题



马斯顿醒来时发现自己躺在一间农舍中，昨天的女人推门见到醒了的马斯顿说：“不错，你还活着。你感觉怎么样？”

马斯顿将双手伸在空中正反看着手心手背说：“我不知道该用一个什么样的词形容才能显得有教养。”

女人说：“一般我们都用‘愚蠢’这个词。”她看着马斯顿侧身从床上坐起来，他穿着便服，胸口抱着纱巾，这个起身的动作让他忍不住哎呦了一声。女人继续说：“医生说只要你没死，你的身体就会好起来。他几天前将子弹取了出来。”原来已经过去好几天了，“这花了我15美元。”

“对不起，女士，我没钱付给你。你当时真应该丢下我不管，让我死在那里。”

“你是去送死噢，单枪匹马去跟本地最恶劣的帮派开战……”接着两人互报了姓名，Bonnie MacFarlane（标记“B”）还强调了一句自己是“MacFarlane小姐”，未婚。

之后，马斯顿告诉Bonnie自己来找Bill Williamson，想救他一命，可是结果如此，接下来他要用些不那么和善的方式去找Bill了。Bonnie对他认识歹徒首领很惊讶，不过暂时也没多问。马斯顿戴上自己的帽子，Bonnie说如果感觉好点儿了，就去见她，到时候和她一起巡逻保护农场，就算还了那15美元医疗费。马斯顿挂上装着左轮的皮带，再次谢过Bonnie，Bonnie转身离开。

出门去找Bonnie，她让马斯顿骑上马，跟着她一起围着农场转了一圈——关押歹徒的保安办公室，属于农场的杂货铺，漂亮的马栏，刚建好不久的火车站和父亲自己在她还是小女孩时就建好的粮仓。

“铁轨修好后，周围就发生了各种变化，火车将各色陌生人带来这里，就比如你。”Bonnie对马斯顿说，“只有变化让周围的事情往好的方向发展时，变化才是好的。”

一圈逛完，Bonnie离开，马斯顿将马拴在马拴上（靠近Hitching Post按X），这样就可以记录这匹马，之后按方向键上就可以呼唤它出来。

放下马后走到Bonnie家的门口，Bonnie招呼马斯顿进门参观屋子，马斯顿伤势还没痊愈，刚才骑马还是让他有些劳累。进屋之后随便看了看，马斯顿便坐在舒服的大椅子上一觉睡到晚上。

Bonnie一手拎着一支步枪从里屋出来叫醒马斯顿一起去守夜，说着她递给马斯顿一把枪，“这里的夜景很美。”

骑上马伴着Bonnie一起在农场中慢慢走，她说有人能陪着自己很幸福，马斯顿说手中握着步枪的感觉更高兴。Bonnie笑道：“你对扳机的渴望和我女性的直觉，天作之合啊。”

在玉米地前下马，用步枪打死几只兔子，再次骑上马到鸡舍，杀死偷鸡的野狗，举枪瞄准中按RS发动第一级死亡之眼技能，之后时间变慢，可以更轻松地瞄准目标并射击。再跟着Bonnie走几步，今天的守夜任务就完成了，将马栓回马拴上。Bonnie说：“你干得不错，这让我觉得没白救你的命。”互相告别后马斯顿回到自己的房间，在床边可以记录（睡觉）和更换服装，记录会让时间经过6小时。



B OBSTACLES IN OUR PATH 路途险阻

再次推开 Bonnie 家的房门，Bonnie 欢迎马斯顿的到来。她想让马斯顿多讲讲 Bill 的事，但是马斯顿说 Bonnie 知道的越少越好，否则她会身处危险，而且他也会让更多自己真爱的人受到生命的威胁。Bonnie 说城市人就是喜欢玩神秘，给她们这些乡巴佬留下深刻的印象。

"我可不是什么城市人。"马斯顿说。



"不过我觉得你马术可是差远了。"

"我可不想赢女士的钱，小姐。"马斯顿接受 Bonnie 的小小挑战。

出门骑上马到起跑点（黄色叉子位置），Bonnie 倒数 3、2、1 之后起跑，连续按 A 加速，之后按住 A 保持速度，将马的前进路线保持在土路上会让速度更快，跑偏到草地中会减慢速度，沿着路上升起烟的标记一路飞奔，绕一大圈之后回到村中。输赢都无所谓，Bonnie 很开心。他建议马斯顿去见见 ARMADILLO 的警长，她说警长也许会帮助马斯顿处理和 Bill 之间的事。

B THIS IS ARMADILLO, USA 欢迎来到美国犰狳镇

Bonnie 请我和他一起去一趟 ARMADILLO，她要到镇上采购一些补给。Bonnie 说："你牵马车的缰绳吧，像你这样一个令人闻风丧胆的赏金猎人如果让一个女人驾车，在其他人眼里一定不那么好看。"坐上 Bonnie 的马车（顺着黄色 GPS 导航路线）一路向 ARMADILLO 驶去。路上，Bonnie 说人要有信仰和希望才能在这样一个国度开一个农场，否则人就会疯掉。马斯顿说"希望"从未进驻他的心中，那也不是他一直想着的事情。Bonnie 还说："前些日子你几乎死在路边，今天却驾车带我到镇上去，实在是一件有趣的事情。这种友情开始方法实在很不寻常，虽然你还是和 Bill 那样的人有着什么过节，但是你对我们好，所以我不觉得你是个坏人，或许有一些愚蠢，但是并不腐朽……不过只是不希望你像其他那些疯了的赏金猎人一样自己打草惊蛇。"

"谢谢你的关心，真的如果有一条能让我退出的路，我肯定会选，我可以向你保证。"

到了 ARMADILLO，"这里虽然不是曼哈顿，但是对于我们来说也足够好了。"Bonnie 说着下了车，"你去医院买些伤药，钱我会付。那医生曾经救过你，礼貌一点。"

进入医生的办公室(DOCTOR'S OFFICE)，按 B 与医生说话，购买伤药（MEDICINE），Bonnie 会为你付钱，所以是免费的。买了之后出去与 Bonnie 告别，她让马斯顿在镇上转转。

B WOMEN AND CATTLE 女人和牛

第二天早上醒来，到 Bonnie 家门口，她从警长那里听说马斯顿也许会安顿下来，但是马斯顿说："我还是不能留在这里，我有自己的生活，呃，我曾经有一种生活，我试着回去……噢，也许我应该说我有两种生活，我试着结束其中之一，好让另一种可以继续下去。"

"你这是在说谜语吧，马斯顿先生。"Bonnie 完全没听懂马斯顿在说什么。

"对不起，MacFarlane 小姐。"

"叫我 Bonnie，Bonnie。哎……"Bonnie 叹着气回身坐在椅子上，她很喜欢马斯顿，马斯顿从她的脸上和行动上可以轻易看出来，他说："我已经结婚了，还有一个儿子，"马斯顿开门见山，Bonnie 猛地抬起头来看他，"其实还有一个女儿，不过女儿死了。那之前我加入过帮派，我们抢劫银行、列车、绑架勒索，杀死所有我们不喜欢的家伙，Bill Williamson 也是我们一伙的，现在如果我不抓住这个曾经是浴血兄弟的家伙，我的家人会受到伤害。我觉得你应该不会喜欢我说的这些过去，但是我想这也能解释为什么我不想对你说的原因了。"说着，马斯顿转身伏在围栏上看着地面。

"我能理解，只是我开始不知道。你这个可怜的人儿。"Bonnie 站起身来与马斯顿并肩站稳，双手支撑在护栏上，意思是"你继续讲，我想了解你"。

"来到一个新的地方，记忆却仍旧那么清晰。我的父亲是个没受过太多教育的苏格兰人，他在开向纽约的一艘船上出生，他从未见过自己的老家，但是从他的话里，你会觉得他这辈子只吃苏格兰羊杂穿苏格兰裙。他憎恨那些英国佬，因为他们杀了父亲自己都未曾谋面的祖父，人们不会忘记仇恨，什么都不会被原谅。"

"确实如此，"Bonnie 应道，"尤其是当事情关系到钱的时候。我父亲如此辛勤劳作，仍旧负债累累。我害怕我们丢掉自己的农场。"



"我父亲在我 8 岁时候就死了。他的眼睛……哎，就说是在芝加哥的一个酒吧里跟人打架时弄瞎了吧。我母亲在生我的时候死去，她是个妓女，我父亲是她的……哎，爱什么什么吧。后来，我被送到孤儿院，然后东闯西闯加入了帮会，老大教我读书，教我看世界中美丽的事物，从一些方面看他是个好人。"

"但是你们还是会杀人。"

"对，我的内心也因此饱受煎熬。但这就是我过的生活，或者说一直试图摆脱（Live a life 和 Leave a life 读音相似）……哦，我说得太多了，Bonnie，"马斯顿一辈子应该很少这么感性，"我就是一个没什么教养的杀手，被派来这里做我最擅长的事情——无情地杀死一个人，于是另外一个人可以就此解决这里的犯罪问题，还有一个富人可以在实现一些承诺之后竞选参政。"

"文明真是一件美好的事情。"Bonnie 无奈地笑笑说，"你能帮我个忙吗？帮我放牧。"

马斯顿自然爽快地答应："哈哈，没问题，给我指个方向。"

Bonnie 右手食指向前方伸出，马斯顿侧身伸出食指和中指，指向前方。

你给我一条路，我向前。

骑上马，跟着 Bonnie 到牛圈，路上，Bonnie 说："感谢你对我说了那么多关于自己的事情。我没想到你会有妻子和孩子，另外，我想我也从未主动问起。能有你这样的好男人，真是幸福。"

进入牛圈，到牛群的后方赶牛，牛群以一个较大的蓝色箭头图标显示在小地图上，箭头的指向就是牛群的前进方向。不要走太快，慢慢跟在牛群后面，它们就会被你驱赶，在右后方，牛群就会向左前方走，左后方对应右前方，观察图标的方向吧。先将一小群牛赶到目的地与大群牛群汇合，之后要将大群牛赶到老橡树下，保持在正后方才能让大群牛正确向前，按方向键上马斯顿会大声呼喊"Let's go"，可以加快牛群的速度。到达目的地后，Bonnie 说："马斯顿先生你赶牛的技巧还不错呀，说明务农才是你的天赋呀，或者你上辈子就是牛。"说笑几句之后，两人挥手告别。

B WILD HORSES, TAMED PASSIONS
野马，被驯服的激情

来到 Bonnie 家，见到她的父亲 Drew MacFarlane。和 Drew 面对面坐下，他听说马斯顿来此的目的是执行一次秘密任务——为这乡村铲除一些恶棍。他说："我们在这里住了 30 年，从东边来，当时从未有人在这里定居。在这里与印第安人打了 10 年仗，都是些顽强的家伙，在这里有歹徒、干旱、痘疮、严冬、霍乱，家中死去的孩子比养大的还多。我看到伟大的人们在烈日骄阳中干枯、死去，整群牲畜得病死亡。但是我从未怀疑过自己在这里的生活。但是现在来的这些所谓联邦政府，派探员来在暗中谋杀，然后控制这里的人们，于是我开始担心。Williamson 是危险人物，像他们这样的人都是瘟疫，但是政府探员难道就不是危险人物吗？"

"你说的对，先生。"马斯顿同意。

"你是个勇敢的人，我们永远欢迎你。但是你去告诉你那些东部的朋友，我们不想过那样的生活。偷偷摸摸，暗中监视，秘密任务。这很荒谬。"

"相信我，先生，我同意你的看法。"马斯顿诚恳地说，但是他知道 Drew 的这些话都是针对他这个"来完成秘密任务的人"的。

"好……好，那么，我们就不再继续说这些了。我们去做点事情吧。"Drew 站起身出门，Bonnie 邀请马斯顿和他们一起去做 Drew 除了谈论政治之外最喜欢的消遣——套马。出门后 Bonnie 从围栏上摘下套索（Lasso）交给我，去往目的地的路上，我和 Drew 还不停地谈论着政治，那些家伙权利越大，欲望就越大。Bonnie 不耐烦地打断我们："咱们就不能单纯地享受骑马的乐趣吗？"

找到野马群后，按 LT 掏出套索，在任意一批野马身后跟随，在较近的距离内用准星瞄准马按住 RT 扔出套索，瞄得准的话就能拴住野马，注意，此时绝对不能松开 RT！等同伴将自己的套索也拴住马头后，下马骑上刚套住的野马，之后要玩一个驯服野马的迷你游戏，左摇杆推左右掌握平衡，一小段时间后驯服马匹就可以下野马重新回到自己的马背上了。抓两匹马后回跟着 Bonnie 回到村子，Drew 说 Amos 在 ARMADILLO 外面又发现了大批野马，我和 Bonnie 决定去看看。

到目的地后果然有大批野马，要想将他们赶到峡谷中（Canyon），和赶牛的方法一样，但是这次稍微困难一些，一匹马也不要漏掉。赶到峡谷后，有很多人已经等在此处了，一匹种马受惊跑掉，马斯顿追上去套回来。

一个人套马，在套住后要按住 RT 一直不放，会自动围着目标转圈，看目标稍微静下来按 RB 停住自己的马，然后立刻跳下自己的马跳上目标马背开始驯服野马的迷你游戏。驯服 Stallion 后骑着它和队伍汇合，之后返回小镇。



B A TEMPEST LOOMS
暴风雨迫近



暴风雨来袭，Amos 说已经将绝大多数马匹和鸡都赶进棚子了，但是 Bonnie 实际担心的是牧群，Amos 说天气变得太快，牲畜又遍布各地根本没办法赶回来："如果派人出去赶牛，被暴风雨困住的话，那人会死掉的。"

Bonnie 说："如果牧群没了，我们所有人都是死路一条。"

看来我们没的选择，马斯顿拍拍 Amos 的肩膀："走吧，兄弟。"

先跟随 Bonnie 到达牧群所在地点，将他们赶到老橡树下（Old Oak Tree）。暴风雨的夜晚牛会更加愤怒，而且牛群很大，经常有开小差的掉队者，掉队的牛会在地图上以深蓝色的雨滴形状箭头表示，骑马过去哄一下，被哄的牛可以重新归队的时候，图标会变成浅蓝色，变色之后就不用再管它了，牛会自动赶上牛群。

一个闪电劈中茂盛的树冠，牛群落荒而逃，它们的方向是悬崖，要赶在牛掉落悬崖前跑到牛群前头阻止它们的行动。拼命加速，只有把马的耐力压榨到极限才能抛在牛群前，阻止打头的几头牛之后，整个牧群开始往回走，最后的目标是小镇的牧场。

M POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO
犰狳镇的政治现实

来到 ARMADILLO，进入警局，一个衣冠不整一副无赖像的家伙坐在铁栏杆外面看着牢间里一个衣服更加破烂的犯人，马斯顿认为这落魄的男人就是警长了。马斯顿说想和他谈谈。警官说凭啥。马斯顿说自己为了 FORT MERCER 而来。警官立刻掏出枪来对着马斯顿，马斯顿自然也已经将自己的枪口对准了他。边上看热闹的囚犯来劲了，对着马斯顿大喊："毙了他！毙了他！"这吊儿郎当的警官的身子明显开始颤抖了。

这时候，金色头发中掺着白丝的真·警长推门进来，警官指着马斯顿大喊："这家伙是 Williamson 的人！"

"应该是那些家伙让警长脸上无光的吧。"马斯顿冷静地说。

"Jonah，放下枪。"警长发话了，叫 Jonah 的小警察不情愿地将枪收进枪套中。"你是从 BLACKWATER 来的那人吧？"警长看来听说过我。

"是的，先生。那哈巴狗虽然不那么机灵，但是看起来很忠诚。"马斯顿努努下巴，示意自己说的人就是 Jonah。警长让他先出去。

"是的，Johnson 先生，是的。"



Jonah一边指手画脚地往门外挪，一边恐吓马斯顿。

“你还是去吓唬小学生吧，白痴。”马斯顿在副警长Jonah的骂骂咧咧声中轻描淡写地回了一句。

马斯顿告诉警长Johnson先生自己是来抓Bill Williamson的，杀了他也是一个选择。警长笑笑，说：“你现在在我的管辖区，但是他在另外一个区域。显然，Bill也避免让自己的帮派进入我的管辖区，如此，我虽然称不上无事一身轻，但是也不会自寻死路和他们死磕。我的职责是保护这个镇的安全，其他的，我管不了那么多。”

马斯顿直话直说，警长的这种态度让他非常不爽，当权者怎能如此？

“你也有自己的事情做，不是吗？世界这么大，到处都一团乱，我只能让这里生活的人过得安稳些，而且我的事儿已经够多了。新修的铁路引来一群想占便宜的人，酒吧里闹事儿的无赖等等……如果多给我两天时间观察，还有更多麻烦。”

“那么我们先解决掉酒吧里的恶棍，然后再来谈Williamson的事。”马斯顿的处事方法还是挺管用的。

跟着警长一路向酒吧走，问道是什么样的恶棍，警长说是Walton带领的一帮无赖，现在这些人都更愿意举手吃天而不愿意用手握住篱笆辛勤劳作，Walton的帮派越来越大。在酒吧门口看到Walton，他似乎发现我们跟踪他，于是骑马开溜。按方向键上叫来自己的马，和警长一路跟着Walton来到他们的据点。按LB靠在掩体后面干掉前方的敌人，警长会说他打掩护，马斯顿冲到下一个掩体（有黄色叉子标记），消灭外面的几个无赖之后到房间门口，Walton在房间里，你可以射他的腿活捉他，或者杀死他。

任务完成后，警长留给马斯顿露营工具，之后可以在野外露营了，这时可以快速旅行回ARMADILLO。回到村子，截手指游戏在地图上可以看到标记了。



M JUSTICE IN PIKE'S BASIN

正义之路充满荆棘

来到警察局，警长正在试新装的电话，不过线路不太好。新修的铁路可以让美国中部的人只花6天时间就来到这里，小镇上的各种新变化让警长感到不适应。警长说着自己的忧患时，身材偏胖的副警长Eli推门进来，他神色紧张地说刚才自己到大峡谷发现Bollard帮派的人围住了Gulch先生的牧群，还有几个墨西哥人也混在其中，他们要行凶了。在自己的地盘上，警长不能见事不管，马斯顿也乐意帮他的忙。

骑上自己的马跟着警长和两个副警长赶赴现场，到峡谷前下马步行，之后与Bollard帮派的家伙火拼，一路跟着警长前行即可。通过几条吊桥到峡谷底部的Gulch牧群所在地，消灭所有敌人后任务完成。

将几个牧民松了绑。警长夸我干得漂亮，不过马斯顿不忘自己此行的目的：“那Williamson的事怎么样？”

“还是不能太急，你看，这周围有这么多麻烦事儿。”

副警长Eli说补养药品商人West Dickens先生不见了，村民发现后急切地请求找到他。警长说：“看见了吧，马斯顿，我们刚冒死干掉一帮危害人民的小偷，而全镇的人民却只想找到那个骗钱的狡猾商人……”

W OLD SWINDLER BLUES

老骗子的布鲁斯

完成上一个任务后直接开始寻找商人West Dickens先生，地图上W的所在地点就是了。

马斯顿看到老人大字型躺在印着自己名字的马车旁边，下马走过去：“先生，你需要帮助吗？你还好吗？”

“日他大爷的！我看上去像很好的样子吗？”

“你看上去比一具尸体好多了。”

“谢谢你的夸奖。”老爷子也挺幽默，说话底气还很足，虽然身上有血迹，但是看来一时半会儿死不了。

“得给你找个医生……或者收尸的才行。”

“圣皮特，请打开天堂的大门……我要回家啦！”老爷子向夜空伸出双手……是神志不清了？还是太乐观了？抑或将马斯顿形容为圣皮特？最后一种可能性最小。

马斯顿将他扶上马车，之后自己也坐上去，驾着马车向小镇ARMADILLO驶去。West受了重伤，他的剩余生命值显示在屏幕正上方，会慢慢减少，尽量在平坦的道路上行驶，颠簸和碰撞都会更快地消耗West的生命值。之前攻击West的强盗在路上出现，一边驾驶马车一边清除追上来的敌人，一定要杀死靠近的敌人，否则他们也会伤害West。进入小镇区域之后就算大功告成，West的生命值不会再降低。

来到诊所门口（黄色标记的目标地），马斯顿扶West下车。嘴硬的West连感谢的话都那么僵硬：“谢谢你，先生，谢谢你。你是一个绅士，一个荣耀的真汉子。”

“从你嘴中说出来，我想那一定意味深长，我很欣赏你的礼貌。”

“我欠你的，我信奉‘受人点水之恩应当涌泉相报’的信条。上帝啊……”West下马的动作弄疼了他的伤口，“如果我死了，就无以回报了。如果不死，我就为你……为你……”

“行了，先治好伤再想要为我做什么吧！”马斯顿扶他进了诊所。

自此可以到W接West Dickens的任务。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

M SPARE THE ROD, SPOIL THE BANDIT
不用木棒就惯坏了歹徒

踏进警局大门，一群土匪抢劫了 Ridgwood 农场，杀了那里的男人，强奸了那里的女人，警长和两个副警长整装待发，马斯顿也跟上一起去对付劫土匪。途中会见到空中盘旋的秃鹰，一个小营地里都是死尸。继续向前倒农场，检查了两个小房间（黄色圆点）都没有发现异常，最后发现粮仓（Barn）的大门被四块木板钉死，肯定是这里了。用枪射碎四块木板，粮仓的房顶吊着一具全裸的死尸，地上横七竖八第躺着更多人的尸体。幸存的一个女人跑出来，说其他的村民被关在农屋中当作人质。出门去救人质，农场中央的大屋里有很多敌人，在二楼关着门的房间中对付最后一个匪徒，他挟持着一个人质，推门之后瞬间发动死亡之眼一枪爆头，否则匪徒会杀死人质导致任务失败。

杀死全部匪徒后出门和所有幸存的村民汇合，浑身伤痕的三个女人的脸上挂着愤怒和悲伤。她们说当时有村民向南逃跑了，接着开始咒骂警长一行人："你们不是人，一帮吃着政府俸禄的家伙，其他像我们这样的人用命换来的钱都被你们收走了！这国家怎么了？"

"杀死匪徒首领的人赏金 50 美元！"警长面带苦涩地对其他人说。

"根本就不是钱的问题，警长，"女人用血红的双眼死死地盯着警长，她的嘴唇上有几道深深的伤痕，"这是人民的生命，是人们的家！"



"走！别让他们跑了！"无法应答受害者的话语，只能尽力挽回。跟着警长去寻找剩下的匪徒。匪徒是向着 FORT MERCER 跑的，这是 Williamson 的帮伙擅长的勾当。

见到站在山头上的 Bill 一伙，话不投机，而且恩怨分明，即刻开战。旁边正好有烧毁的房子，躲到矮墙后面，会有两波敌人冲过来，利用掩体可以比较轻松地搞定。战斗结束后，Norman Deek 被我们活捉了，他也许可以带我们去找到 Bill。警长决定先把 Deek 关进监狱。

W YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT...
你不应该出示伪证，除非……

West 从诊所出来，和医生大声嚷嚷着，不用问，病已经好的差不多了，而且他本身就是个卖药的。见到马斯顿也不忘给他推销保健药品，说 2 美元一盎司，吃了能获得永生，还声称给他打个 9.75 折，买个 100 盎司就能得到永生……蒙古大夫！接着他说他需要马斯顿这样的年轻人跟着他一起去 RIDGEWOOD 的新顾客那里，他说那里的人心急如焚地等着他的良药呢！马斯顿一边驾驭马车，一边说身边的老头是骗取他人辛苦劳动挣来的血汗钱的家伙，他还一个劲儿狡辩："我生来能说会道，这是天赋，为此我可不会道歉。但是 Wesxt Dickens Elixir 可是用自己的功效说话的！"接着 West 对马斯顿讲了自己的计划，在 RIDGEWOOD 郊外让马斯顿下车，然后分别进镇，这样就不像一伙的了，等 West 安排好一切，肯定会有无数的人围观，马斯顿这时候闲庭信步地钻进人群，West "无意"中叫马斯顿试试他的补药，之后 West 会叫马斯顿做一些"表演"，然后就会大功告成了。



计划是这样的，两人分开后，马斯顿骑马到小镇上。计划实行地非常顺利，West 大吹特吹自己的药包治百病，叫人群中的马斯顿上前喝了口药，之后 West 说"这个男人已经有了鹰一样敏锐的双眼"，之后他让马斯顿射击远处房屋柱子上挂的羊头骷髅。命中后有个家伙怀疑作假，他摘下自己的牛仔帽，要马斯顿射中他抛起来的帽子。自此开启了死亡之眼第二级，当男人将帽子抛向空中之后，按 RS 发动死亡之眼，时间减慢，很容易命中目标。如果第一次没命中，还会有第二次机会的。命中帽子后，男人上前和马斯顿开打。近身格斗取胜后，男人掏出枪，利用死亡之眼射击男人的手打掉他枪，他终于服了。

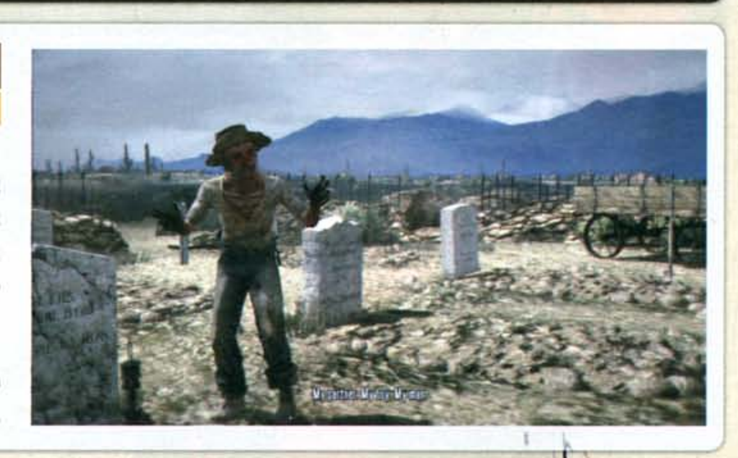
不明真相的围观群众一哄而上抢购"灵药"，手受伤的男人也真的以为是药效才让马斯顿如此厉害，念叨着"试一瓶看看……"也围了上去。

马斯顿受不了这种行骗行为，帮过这一次忙之后他决定离开，被 West 拦住，他说可以做马斯顿的智囊团，对付 Williamson，他让马斯顿去 COOT'S CHAPEL 见他的老朋友 Seth，可以想办法像历史故事中一样弄个特洛伊木马，进入 Williamson 的要塞。

S EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES
盗墓和一些其他的健康爱好

照着 West 的话，马斯顿来到一个破烂的教堂边上见到 Seth，他穿着肮脏的破烂衣衫，皮肤暗红发黑，戴着缺角的帽子，挖开了一个人的墓，正在惨白的干尸上找着什么东西。马斯顿向他说明来意，请求他帮忙，神经质的他不相信任何人，因为他被他的好搭档 Moses Forth 骗了，Seth 说 Moses 偷了他半张地图，而地图上藏着什么重要的东西，他怎么也不肯告诉马斯顿。为了让他可以帮助自己，马斯顿决定帮他去 Benedict Point 找 Moses 要回那半张地图。

骑上马跟着 Seth 飞奔，路上马斯顿问他盗墓会不会让自己感到心里不安，Seth 的理由是："从活人



身上偷东西就好些吗？那些死人已经死了，他们不在乎的。”不过他们死后应得的安眠呢？谈话中，Seth 还说自己认识 Bill 和他的同伴 Deek，Bill 经常会找他做一些其他人不愿意干的事情，他承诺如果马斯顿帮他找到地图，他一定可以让他进入 FORT MERCER。是啊，一个以盗墓为生的男人有什么不愿意去做的呢？

“地图为什么那么重要？”马斯顿问。

“不可想象的财富和类似的东西，就像我心中燃起的欲望之火闪现出的希望之光。”

“一个财宝猎人的寻宝路上丢掉了自己的一起，最后却在目的地一无所获。”

“我已经丢了一切，我的妻子、孩子、剩一，丢了也好！我不吃不睡不洗澡，我也不在乎。以前都是为了钱，但是现在……我不知道自己是谁了。我看到自己，但是却像看到一个陌生人，只是这个身子是我。”

“也许是时候换个生活方式了。”

“我没办法停下了，那已经完全占据了我的内心。黑夜和白昼没有区别，只有无尽的黑暗，我想要再次看到阳光。”Seth 说出来的话，像个诗人。马斯顿这辈子见过不少疯子，但是 Seth 是其中最疯狂的家伙。

到达 BENEDICT POINT，两人下马，Seth 说 Moses 被警察关在房子里，他让马斯顿吸引走守门的警察，然后他会溜进去找到 Moses 弄回地图。

马斯顿要偷走警察的马（蓝点）进入被通缉状态，这样就能诱使两个警察离开房子。被通缉之后，执法者会追你，逃离执法者的红色圆形视野范围，当脱离视野范围后红色变为灰色，保持在视野外一段时间就会摆脱通缉状态，但是你头上的赏金还在。回到 Seth 身旁，引走的警察还在找他们的马，没有回来，Seth 打开房门，Moses 见到他落荒而逃，马斯顿骑上马追过去用套索套住 Moses，按住 RT 不松，下马靠近他按 Y 就能把目标捆住，之后再按 Y 扛起 Moses 带到 Seth 身边按 Y 放在地上。

Seth 拿着刀子威胁要挖掉 Moses 的眼睛，这个疯子肯定做得出来，Moses 心知肚明，所以还没受苦就招了——地图在 Oddfellow's Rest。Seth 说自己没钱，不过为了谢马斯顿，他可以把一张赦免信送给马斯顿，正好用来去掉刚刚加在马斯顿头上的通缉赏金。要到电报办公室（Telegraph Office）交赦免信。

S A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS
与朋友同赴温馨的旅程

Seth 在墓地找了很久也没找到地图，起初他认为 Moses 骗了他，但是后来他发现持有地图的人在因大量病死的人之中，在他们还没入葬前，Seth 就将尸体弄到手了，他决定将尸体运到 TUMBLEWEED 附近的安静的地方然后慢慢找地图。马斯顿驾着马车，Seth 在车厢里守着棺材。“你在哪儿啊？告诉我吧，别害羞。”Seth 这家伙竟然尝试和尸体说话！马斯顿听到了吃惊地问 Seth，他竟然回答：“我觉得与在人群中相比，和他们在一起时我的孤独感更少一些。我认为他们只是失去了自己的灵魂，就像我一样。”

马斯顿骂他是个不折不扣的病人。Seth 说：“这让我想起自己对人的憎恨的原因。从你这个杀人无数的人口中说出这样的话，看来你果然和死神有着不解之缘。生活在最终将杀死所有人。”



路上杀出财宝猎人，数量众多，驾驶马车时只能使用手枪等有限的武器，一边赶路一边射杀敌人，Seth 会在车厢里搜尸体，小心不要驶过敌人丢的燃烧瓶，否则马车会着火，拉车的马死掉一匹还可以继续走，如果两匹都死掉就任务失败了。

路上，Seth 会找到地图，上面说财宝就在现在要去 TUMBLEWEED，Seth 说这是天意，异常兴奋。到了目的地，Seth 下马去寻找他的宝藏，他说等他找到宝藏再帮我进入 FORT MERCER。



S LET THE DEAD BURY THEIR DEAD
既往不咎



在 TUMBLEWEED 的墓地找到 Seth，他有意躲着马斯顿，不过马斯顿像拎小鸡一样将他服服帖帖地按在身旁，一起去找宝藏。Seth 说根据地图看宝藏在那个废弃的大宅邸中。

正门上了锁，从房子后面的门进入地下室，逐层向上，会遇到不少敌人，注意使用掩体逐个击毙。到最顶层的房间，杀死最后一个敌人后，找到房屋正中摆着的宝箱。Seth 几乎喜极而泣，手舞足蹈地喊着：“在经过了那么长那么长的隧道之后，我终于看到了光！以后的日子里我就是大富豪啦，丝绸床单和巴黎妓女！全是我的。”他用匕首撬开宝箱的锁，打开的刹那，Seth 脸上的表情从欣喜和渴望变成茫然和失望，他枯瘦黝黑的手从箱子正中拿起一颗玻璃眼球，他抱怨着狗屎地图和自己狗屎一样的寻宝生活，不过现实就是这样，马斯顿提醒他该回到现实并帮助自己去 FORT MERCER 时，Seth 点点头：“是时候重新生活了。”他说会在 FORT MERCER 门口等着马斯顿和 West，到时候一起进去，说完他转身离开。



W LIARS, CHEATS AND OTHER PROUD AMERICANS
撒谎的人、骗术和其他荣耀的美国人



帮助 Seth 完成一系列任务后，在 RIDGEWOOD FARM 找到 West，West 告诉马斯顿在埃及掘墓比文学对社会进步更有帮助。马斯顿提到之前商量好的计划，West 却开始搪塞推脱，说自己虽然是帮手，但是不是什么重要角色，马斯顿听了气不打一处来，威胁说：“我救了你两次命，你还是个到处骗钱的大骗子，如果你不帮我，我肯定毫不犹豫地将一颗子弹送进你的脑壳。”West 吓得一哆嗦，连连后退着拍马屁：“你看，马斯顿先生，你外表像一个暴力的人，但是内心却是一个天使。不过我们现在需要弄些钱，武器、护甲和雇佣额外的人手，不过这次我们不行骗！我们要光明正大地挣钱……虽然有些危险。去赛马！”

坐上 West 的马车，来到赛马起点。乘上最后一辆马车，起跑位是最后一个，不过这场比赛并不难，按着烟火的顺序飞奔直到终点。需要注意的是，赛道的弯道角度很大，不刹车是没办法过好弯的。赢得比赛后和 West 一起回到他的住处，West 说：“木马要想跑，必须先会走。我们现在需要一些军火。”他让马斯顿去见一个叫 Irish 的朋友，Irish 经常在的马房或周围有酒喝的地方出现。

“不错，一个酗酒的军火贩子。”马斯顿说。之后可以在地图上标有 I 的地方找到 Irish。

I A FRENCHMAN, A WELSHMAN AND AN IRISHMAN
法国人、威尔士人和爱尔兰人

来到ARMADILLO的马棚(Livery)，在棚子里看到两个人正在折磨了另一个男人，这个爱尔兰男人就是马斯顿要找的名叫Irish的朋友了，他说威尔士人搞错了，是法国人的错，可是威尔士人不信，仍旧将他的头死死地按入水中。马斯顿走上前去，稍胖的威尔士人掏出匕首说："滚开，这不关你的事。"

"当有人用唱歌的语调让我滚蛋的时候，我想就关我的事儿了。"马斯顿的理由还不错，出言不逊者死。两人一个用刀一个用枪，先干掉用枪的比较好，很轻松就能搞定。之后Irish很乐意帮他的救命恩人弄一挺机枪。出门骑上马向目的地飞奔，路上Irish说："我和他们本是一伙的，后来被法国人诬陷了，他们三人反目成仇，永远不要相信威尔士人。"

"你丫可别骗我。"马斯顿说。

"我可不欠你什么，我没请你来帮我。"

"你这样的人我一辈子对付过很多。"

来到临湖的悬崖边，Irish说枪就在前面的棚屋里，他说他擅长远程狙击，会在山脊上掩护马斯顿，下马干掉棚屋外的一帮人，到棚屋门口会有一个稍微凶狠一点的家伙出其不意冲出来，干掉他进屋发现里面空空如也，Irish果然是个骗子。



I MAN IS BORN UNTO TROUBLE
男人是为挑战困难而生



找到墙角坐着的Irish，他已经醉得不省人事，完全不把马斯顿救过他这件事记在心上，马斯顿生气地威胁他如果不在一小时内弄到加特林机枪就让他生不如死。这家伙的酒劲儿立刻就醒了，骑马跟着他一起去找枪吧。他听说一些矿工讨论过他们找到的机枪之类的话题，知道机枪被放在GAPTOOTH BREACH。马斯顿仍旧非常怀疑他，一帮矿工要机枪干什么？Irish这家伙恩将仇报，和West Dickens一样满嘴跑火车。来到矿井，Irish说里面有一个专门用来提升矿石的升降台，他建议马斯顿用那升降梯把机枪弄到地面上来，他去将马藏起来，然后弄辆马车来载机枪。

两个看门的家伙不允许马斯顿进门，一路冲进矿洞中，在隧道中杀死更多的矿工，在最底层找到装有加特林机枪的箱子，按Y推着箱子所在的运煤车一路沿着铁轨到升降梯上，推车时速度如果够快，就会自动跳上车自动前进，按RB可以减速。Irish拉动拉杆将马斯顿和机枪拉上来，之后继续推着车到马车旁，路上会有敌人试图攻击你，射杀他们，还有人在铁轨上安放炸药，这时候赶紧射击炸药才能安全通过。与Irish汇合后，将加特林机枪装上Irish的马车，他说会将枪送到West那里。

B THE BURNING
燃烧

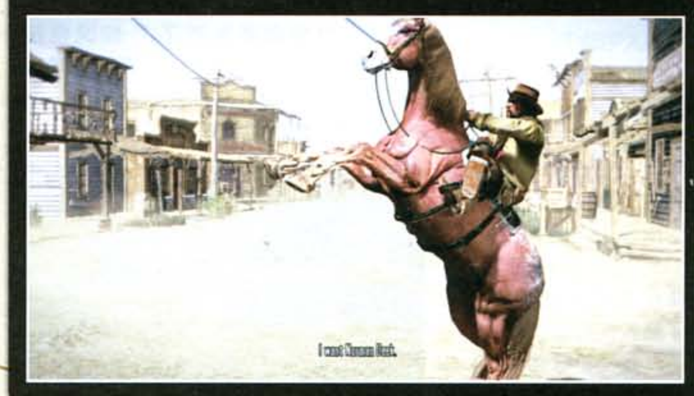
Bonnie的父亲早上骑马出去，到傍晚还未回来，农场的帮手已经出去帮忙寻找了，但是还没找到，马斯顿和Bonnie一起骑马去找。路上，Bonnie一直惦记着自己已经不再年轻的父亲，谈话中得知她有6个兄弟，5个死于疾病或做错事，惟一活着的一个10年前去了东部，他在信中说自己是纽约的一个知名银行家。Bonnie说："我不想要哥哥的帮助，我看到那些沿着铁路过来的城市人穿得像肿了的脚趾一样，开始害怕他的灵魂，他将自己的马鞍换成了一条领带，从没有一个戴领带的人值得我信任。"

说话间在树林中找到了Brew先生，他蹲在受伤的人和死去的马旁边，他说可能是Bollard Twins的人干的，叫Bonnie回农场驾马车来，并让马斯顿护送Bonnie一起去。回到村子发现马棚着火了，正门无法打开，到后面爬上风车的架子，扒住马棚顶部的铁栏到房顶的平台，从侧面的通风口进入马棚，跳到底层打开正门。要将三匹马安全弄出马棚，靠近马按Y将前两匹哄出去，第三匹出去之前大门着火的门框塌了，骑上最后一匹马跑出去（要按X跳）。到牲畜圈旁与Bonnie汇合，Bonnie说看来这些白人很想让她们一家离开这里，她的父亲曾经与印第安人打过仗，但是没想到现在却栽在白人手上。她感谢马斯顿为她家做的一切，马斯顿说："你救了我的命，这不算什么。我想要的就是将来我回家并且开起自己的农场时，可以从你这里买些家畜。"当然没问题。之后，Bonnie去找她的父亲了。



M HANGNING BONNIE MACFARLANE
吊死Bonnie·麦克法兰

进入ARMADILLO的警局，Drew愤怒地问马斯顿他的女儿去了哪里。马斯顿完全摸不到头脑，自从上次火灾之后就没有再见过她。这时候外面有人叫嚣着让警长出去，是Bill Williamson，他说Bonnie在他手上，如果想见到活着的Bonnie，就将他的同伴Deek还给他们。警长说不会向歹徒妥协，Bill说："我们都别装蒜了，你们不过是些政府派来的走狗。这里是机遇之地，先生，在我和我的15个朋友在她身上发泄愤怒和孤独之前，我给你找回你女儿的机会！在几个小时内将Deek带到TUMBLEWEED，别有什么歪点子，否则我会亲自用刀割断那婊子的喉咙。"



暂时没有其它的办法，警长同意交易，副警长 Jonah 将 Deek 从警局背出来捆在马上。Drew 绝望地坐在门旁的椅子上，马斯顿站在他身旁，拍拍他的肩膀，承诺会将他的女儿安全带回来。路上，警长说："看到没有，这就是联邦干涉我们的事情之后的结果，你高兴了？"

"不，不高兴。我已经告诉你了，我不是为政府卖命的。"马斯顿说。

"你只是这样说，约翰，但是我惟一知道的是当时谁送你过来的。"

"是他们强迫我的，他们没有给我任何选择。那是你的联邦政府，约翰逊先生。"

"他们穿着光鲜的衣服过来，大谈特谈他们要帮助我们，为西部带来文明和和平，但是他们带来的只有无尽的麻烦和赋税。"警长说。

"我同意你的看法，他们全是披着羊皮的狼。他们抢劫你，用你交出的钱雇人来代表你的利益调查犯罪。这里的人生活在越来越窘迫的环境中却以为受到了保护，全都被愚弄了。他们才不关心人民，他们只想填满自己的口袋。"

"这个狗娘养的为什么对他们那么重要？"马斯顿问。

"Deek 是 Williamson 的心腹，也就是荣耀的仆人。"警长说。

捆在马背上的 Deek 说："你等着，警长，我会回来弄死你的。"

警长继续说："Deek 是那种可以做副手的家伙，但是太胆小和笨拙，永远无法成为一把手。"

"你可不要也用这些话形容自己的副警长。"马斯顿不忘挖苦，"为了他们好，他们最好别对 Bonnie 动一个手指头。"

之后警长为我介绍了 TUMBLEWEED 这个地方，本来在很久以前，那是一座城镇，但是政府派人建了通往 ARMADILLO 的铁路，正好穿过 TUMBLEWEED，于是那里的人都被迫离开了，现在只有小偷、强盗和土匪还在那里，像 Deek 这样的家伙，过去的人逮到的话早就动用私刑处理掉了。警长仍旧不能完全信任马斯顿，怕他也是在利用 MacFarlane 一家，虽然马斯顿为他们出生入死，从大火中拯救了他们的马棚，也帮警长做了很多事，但是他仍旧是为着 Bill 这个目标而来，而且警长并不明白马斯顿和 BLACKWATER、Williamson 之间的历史，对于像马斯顿这样的前帮派人员现在被政府派来这里这件事，警长心中的怀疑也是不可避免的。万事皆有规矩。

马斯顿说："规则容易制定，但是人们不懂得规则制定的原因的话就很难实行，比如我的儿子，我告诉不要他去做什么，他总是要去做，就是为了跟我作对，如果我处罚他，他会更加憎恨我。但是如果我让他认识到事情的错误之处，至少他就有不再去做的缘由了。"



警长反驳道："那没道理，没有法律，我们不过就是野兽，就像 Deek 一样，人类努力工作创建文明，你的孩子越线了，就要揍他。再犯，就更狠地打。"

"不过我在这里待了这段时间发现，法律在这儿并没起到什么作用。"

"犯罪就像杂草一样，马斯顿。你刚拔掉一撮，另外一撮就替代了它的位置，这是这里的自然原因，你我心知肚明。"

到了 TUMBLEWEED，马斯顿负责押着 Deek 去镇中交换人质。两个副警长跟着马斯度押着 Deek，马斯顿用枪指着 Deek 慢慢靠近村口，迎面走来三个歹徒。

"Bonnie 呢？"马斯顿问。

"白痴，我们才不想换人质。"

接着，Deek 死在枪下，大混战开始了。首先发动死亡之眼一口气干掉三个敌人，然后要注意右边教堂顶的敌人。镇子中敌人很密集，先不要向前冲太快，尽量多地用步枪消灭敌人，如果你冲得太快，会事先触发后面的剧情，不过就算不上前过一段时间也会触发后面的剧情，歹徒将 Bonnie 吊在绞刑架上，这时适当消灭一些敌人之后就算冒着枪林弹雨也要冲过去，只要冲到绞刑架下面就会触发剧情。

马斯顿将 Bonnie 脖子上的绳子割断，还好及时赶到，虽然 Bonnie 生命没了危险，但是身上也有不少的刀伤，这帮畜生。之后警长带着 Bonnie 回 ARMADILLO，任务完成。

W CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS

一个骗子能改变立场吗

在 PLAINVIEW 见到 West，他继续油嘴滑舌："你所做的都是无私的奉献。但是，先生，在我能表现地无私之前，请允许我再自私地卖一次我的货物吧！"马斯顿拿这个滚刀肉也没办法，跟他走到 PLAINVIEW 的人群中。West 还是老套路，不过还没说两句就被之前见过他的人识破了，他们开枪就打，马斯顿和 West 上马车逃跑。这次 West 驾车，马斯顿专心射击。



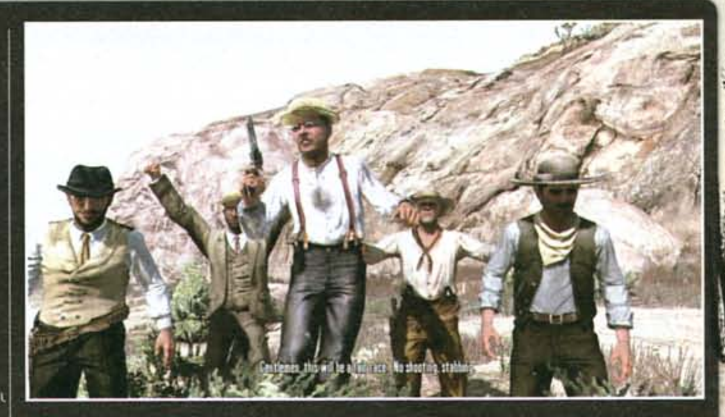


W THE SPORT OF KINGS, AND LIARS

国王和说谎者的运动

上次没挣到钱，West 说还是需要更多的钱将这辆普通的商用马车改装成——"木马"。马斯顿没听过什么历史故事，也不知道木马是什么，但是没办法，跟着 West 的马车到 RATHSKELLER FORK 参加下一场竞赛。路上 West 说马斯顿和他是最佳搭档，头脑和肌肉，不过马斯顿说在解决了 Bill 之后立刻和 West 分道扬镳，而且如果 West 再耍花招，马斯顿的耐心就会彻底用完，West 承诺这是最后一次了，不过他的承诺又有什么用呢？

到目的地，骑上自己最好的马和 7 位对手竞赛，赛程还是挺长的，一路上都不能松懈，注意不要在耐力变红时继续加速，转弯时尽量走内道，平时不要跑到平坦的路面以外，在草地上会降低马速。取得胜利后，West 说一旦 Seth 和 Irish 都准备好了，就可以一起出发了。一个骗子，一个盗墓者和一个酗酒者组成的团队，不管再怎样，情况都不会更差了……



I ON SHAKY'S GROUND

莎琪受刑

在 THIEVES' LANDING 找到正在抢劫两个修女的 Irish，马斯顿一把将这个醉鬼拽倒在地，让两位修女离开后，马斯顿说加特林枪没弹药，Irish 说自己已经全计划好了。去找弹药的路上马斯顿骂着这个猪狗不如的抢劫修女的酒鬼，他说马斯顿也好不到哪里去，马斯顿说自己只抢那些罪有应得的人，Irish 反驳道教会比所有人都有钱，就该抢……Irish 带马斯顿到本地帮会的仓库，他的口吃朋友 Shaky 为帮会工作，他会留个后门。

果然正门无法打开，到后门上楼梯，隔着门听到的对话。Shaky 的行径被帮会的人发现了，捆在椅子上受折磨，不过 Shaky 还挺能撑，没供出是谁在幕后指使。Irish 跑去找马车，马斯顿去救 Shaky。从旁边的梯子爬上去，蹲下或者慢慢走不容易被人发现，从二层跳到下面，另外一边上楼，干掉外面的一个人和里面的三个人（死亡之眼一次消灭），救下 Shaky 后有更多的敌人出现在仓库中，全都干掉后到下层打开门出来再干掉更多的人，原来 Shaky 从 Irish 这买的吗啡药片没付清钱，所以才帮 Irish 做事，这次冒着生命危险帮忙偷弹药，结果 Irish 说 Shaky 还欠一半钱，Shaky 骂他是贪得无厌的毒蛇，Irish 却学着 Shaky 口吃的样子逗他。将弹药都搬入马车后，上车，Irish 会将马车开到 MacFarlane 农场，路上会有敌人冲出来。



M THE ASSAULT ON FORT MERCER

突击梅塞城堡



警长、West、Seth、Irish 等人的任务全部完成后，会出现这个任务。到 FORT MERCER 南边的小山丘上开始任务。

马斯顿抽了一根烟，警长、West、Irish 和两个副警长都到了，West 递给马斯顿一支望远镜，看到 Seth 已经混进了城堡，之后他会去给 Bill 他们逗逗乐子。现在就要开始行动了，否则 Seth 拖的时间太长 Bill 的人如果开始怀疑就会杀了他。马斯顿坐上 West 装有加特林机枪的马车，West 说："一会儿进入城堡后，我会用我卖药的口才诱骗敌人放松警惕，那时我会给你一个信号——敲一下马车的侧梆，之后你就像凤凰一样华丽登场，像从未尽情射击过的孩子一样全力开火。"

来到城堡正门，Bill 的人开门迎接我们，Seth 站在一旁的塔楼上大声呼喊着："哈哈，欢迎作客寒舍。"West 停稳马车，开始他惯用的伎俩："向你们致敬，我亲爱的伙计们！如果我告诉你长生不老就在手中，你能学会飞翔，或者我可以将一个男人变成一个漂亮的女人，你们会怎么认为？不可能，是吧？今天就让你们见识一下。"West 说着慢慢靠近马车后箱，歹徒们你看我我看你，有的笑出声来，West 继续说，"绅士们，今天我为大家献上来自东方的神秘智慧，这马车中装着世界上最好的良药和最新发明的高科技产品，从外国带回来的各种道具，给你无尽的体力和力量的药水，让你们这样的壮汉获得神奇的技巧和运动员一样的体型……"说着他敲敲马车，马斯顿翻开车篷，转动加特林枪，将眼前的歹徒全部击毙，注意查看小地图上红点位置判断敌人所在地，机枪没有任何使用限制，尽情射击吧。消灭眼前的所有敌人后跟随警长上二层消灭剩余的匪徒，West 在我们战斗时驾着马车逃跑了，消灭城堡里的所有人后在大门前集合。到处都找不到 Bill 的身影，不知道这家伙藏到哪里去了。这时候 West 又跑了回来，急促地敲着城堡大门，开门放他进来后，他说有上百人冲了过来。正好用他刚刚停在门口的机枪对付冲上来的敌人，徒步的、骑马的还有马车都会从四面八方冲过来，一定要看小地图，不要让敌人靠得太近。

消灭所有援兵后回到城堡里，副警长 Eli 报告还是没有找到 Bill，这时候 Irish 端着步枪喘着粗气跑过来："等等，等等……哦，我错过了……"这胆小的家伙百分之一万是故意的。副警长 Jonah 抓到一个活口，他说 Bill 昨天早上就逃到墨西哥 CHUPAROSA 附近。Bill 肯定是去投奔 Javier Escuella。

"Chupa——他妈的——rosa，我知道在哪里，约翰。"Irish 摇头晃脑地说，"我在那里是知名人物，你在渡口去找我，我带你过去。"马斯顿没想到这家伙愿意帮忙，难道有什么阴谋不成？不过顾不了那么多了。警长拍着我的肩膀说："没有抓到 Bill 我也很遗憾，看来你要去墨西哥了。"马斯顿问那里是个什么情况，West 说："美丽极了！都是善良和平有爱的人们，社会上极其公平，希望你能在那儿发大财。"相信他的话才见鬼了，那里是一个歹徒横行的暴力社会。和几位认识不久的将将能称得上朋友的人握手告别，他们也算和马斯顿一同出生入死了。走出城堡，Seth 在马斯顿身后关上厚重的木头大门。马斯顿站在门外回头看看城门上的哨塔，数天前 Bill Williamson 就在那里将子弹打入自己的胸膛。门口的灯光映出马斯顿坚定的表情，不找到他誓不罢休。



I WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE

我们会在天堂中在一起

来到码头见到 Irish 和 West，Irish 会帮马斯顿渡河到对岸的墨西哥，他站在木筏上说“我在墨西哥有无数的朋友，我们只要坐上这木筏到河对岸，那就到天堂了。走吧，小乖乖！”他说着向码头上的马斯顿伸出手。

“我认为你脑子里的天堂和我想的没有任何相似之处。”

“来吧，我有对你不好吗？我们一起去过好日子吧，再找到你要的 Bill。”Irish 的脸皮够厚，不过他除了偶尔利用马斯顿外，确实还是帮了马斯顿一些忙，于是马斯顿也站上去。West 和我们告别，他要去继续旅行，伦敦、巴黎，说不定还会去北京。道别后，Irish 开始拉动木筏，绳子的另一端拴在河对岸

马斯顿对 Irish 说：“很高兴能再次见到你，Irish。”

“此话怎讲？”

“上次在 FORT MERCER，你几乎错过了所有好戏（战斗时 Irish 躲了起来）。”

“我当时从女人的怀抱中醒来，发现自己头疼，病得厉害，没办法好起来。”能说出这种理由就是完全不想找理由，“你知道我的，我自己的葬礼我都会迟到。他们说，上帝发明威士忌就是为了阻止爱尔兰人毁灭世界。”

说话间木筏到了河中央，对面的树林中冲出无数的人，他们拿着枪向木筏上的两人射击，马斯顿完全摸不到头脑，看来那边并不如想象的美好，Irish 可能一直想到墨西哥去，只是苦于无法渡河，才正好能利用自己帮忙。绳子被敌人割断，木筏顺流直下，沿岸上的敌人层出不穷，利用木筏上的箱子和围栏作掩体，对付对面的敌人。如果正前方出现敌人，木筏左右的掩体就没办法挡住马斯顿的身体，要绕到掩体侧面找好角度躲避。路程非常长，幸好中途有存盘点，注意射击扔炸



弹的敌人，他们身旁一般都有炸药箱。终于绕过群山峭壁，到达一个可以上陆的岸边，干掉最后两个人之后，从木筏下水上岸。

Irish 看看最后被打死的两个人留下的两匹马，很健康的好马，可以作为坐骑。

“你确定认识这边的人？一路上这些朋友们如此热烈欢迎我们？”马斯顿快被这家伙气死了。

“上次我来这里，实在是醉得太厉害了。我遇到了一个美国人，他射杀了一个人，”Irish 一边说一边用右手比划拿枪的动作，“之后我和那家伙在 CHUPAROSA 喝酒，那家伙可逗了……哦，不对，那是在加拿大，那里的家伙一点也不搞笑。你可以去见这里的上校，西班牙名字……呃，我也记不清了，他住在 ESCALERA 附近，我和他玩过扑克，他是个好人，哦，也许是个混蛋，我那次真的醉透了。”Irish 简直是满嘴胡诌，一边说一边摸上马背，“我得走了，其实墨西哥人过去对我的款待不是这样的，我得去农场了，祝你好运。你是个愤怒的讨厌男，但不是一个坏家伙。”他在马背上指了指马斯顿，丢下一句不知道是否能算得上赞美的话骑马离开了。

第二章 墨西哥 新天堂 ACT 2 MEXICO NEW PARADISE

D CIVILIAZATION, AT ANY PRICE



为了文明，不惜一切代价

来到 ESCALERA，到 D 标记的大宅邸见 Irish 说的上校，在正门被三个守卫拦住，马斯顿说明自己是来找回两个人，想见见这里的老大，领头的是一个穿军装的墨西哥人，他说：“现在正是战争时期。你想见我的上司？你觉得见到我还不够好？”

“不是这样，先生。”

“你觉得你比我好？你一个美国佬，到我的国家，我可怜的国家，你觉得你就可以和总统做朋友了？”

“不，先生。对不起，先生。”马斯顿被对面的男人的严肃和愤怒搞得不知所措，“你可能误会了，也许你能帮帮我？”

“你真的会感到抱歉的，朋友。”对面的男人一脸严肃，他身后的两个守卫用枪指着马斯顿。战斗一触即发，时间似乎凝固了，周围异常安静。

接着是爆炸般的笑声，三个守卫笑的前仰后合，穿军装的墨西哥男人笑得上半身大幅度向后仰，两只手指着这个被他们捉弄的男人，觉得他再笑下去一定会倒在地上，他重新立直身体，对马斯顿友好地说：“放松啊，朋友，别紧张。我们真地骗到你了吧？”



“百分之百，当时那恐吓的眼神，武装到牙齿的士兵，你彻底吓着我了！”马斯顿松了一口气。

“欢迎来到墨西哥，朋友！”穿军装的男人张开双臂，表示欢迎，“来吧，咱们吃点儿东西，喝点儿酒，好好聊一聊。”他坐在桌子旁，示意马斯顿也坐下，继续说，“我是 Vincente de Santa 上尉。”

“约翰·马斯顿。”

“我的国家正处于动乱之中，反抗军用刀架在平民的脖子上，他们摧毁了我们原来的生活。”Santa 沉痛地说。

“我不是什么政客，先生。”

“我也不是军人。”Santa 说，这时候有侍者过来擦桌子，他对侍者说，“龙舌兰……但是我们在这个时代，就身负重任，”他两眼直直地盯着马斯顿，“一个勇敢的男人，你也许听说过他，Agustin Allende 上校。他试图维持我们郡的秩序，想让我们的文明得以维系，但是很难。人们思想混乱，立场摇摆不定。有时候，你的目标是对的，但是必须做些可怕的事情。那让人心疼。”

“我不是道学者。”马斯顿表明自己不受道德约束。

“那你就好好享受这里的自由吧！”

“我是来找一个美国人的，一个叫 Bill Williamson 的不法之徒。他跑到墨西哥寻求另外一个叫 Javier Escuella 的歹徒的庇护。你可知道这个人？”Javier Escuella 其实也和 Bill 一样，之前是马斯顿在帮会时的同党。

“我是代表政府的，”他说着指指身后的大屋，“或者说硕果仅存的政府。物以类聚，歹徒所在之地就有小偷和杀人犯，那些人都在一个人旗下干事，一个叫 Abraham Reyes 的叛国贼。不过我不知道他在哪儿，如果知道我早

去了。不过他会找到你的，就像霍乱一样……"Santa说了个笑话，缓和下气氛，马斯顿也跟着笑起来，"我们设下一个陷阱，用诱饵引他出来，你也来帮忙吧，如果事情进展得顺利，上校会帮你的。"当然是好，马斯顿和Santa碰杯，一饮而尽。可以骑自己的马也可以坐上Santa的马车。

马斯顿坐上Santa的马车，一路向目的地前进，路上Santa向马斯顿讲着自己眼中当下墨西哥的现状：当地人总说上校Allende是"暴君"和"压迫"，但是他们并不了解，上校是一个伟大的男人，他一人承受着非常多的责任。怎样更好？是抱住一个饥饿的人给他们温暖，还是揍他们一顿让他们自己去种粮食吃？反抗军，是一种病菌，他们正在将这个国家置于死地，他们背后是阴险的谎言，愚蠢的农民们很容易被几个人煽动，革命总是自私的，不过是自己的贪婪和幻想，他们说自己为改变而战，但是他们都不知道要改变成什么，把一个政府搞垮就能让贫穷的人变得富有吗？政府把所有钱都分给墨西哥的每个穷人吗？他们首先应该想想自己为什么贫穷，然后出去努力做些事情，而不是大谈特谈什么自由。要去见的这个Abraham Reyes是叛国贼、骗子、懦夫、罪人，他是含着金汤匙出生的人，理应为贫民而战，而却无作为，他利用贫民的无知和弱点，用永远不能实现的承诺召集人组建了一支军队。

快到目的地时，Santa给我讲了这次行动的计划：引诱反抗军进入圈套，我们守护一辆从CHUPAROSA开出来的装满物资的列车，其实里面什么都没有，引鼠出洞后，一网打尽。

骑上马保护行进中的列车，屏幕上方是列车的耐久度。两侧都会出现非常多的敌人，一定要非常注意扔炸药的敌人。因为火车很长，所以一直在中间跟着火车跑会因为打不到应外一侧的敌人，在最后面跟着火车跑比较后，歹徒也会骑着马冲出来跟着列车向前飞奔，马斯顿在后方用步枪向前瞄准正好可以轻松消灭所有敌人。途中要经过山洞时，最好跑到列车前面，先冲出洞口用死亡之眼干掉守在山洞出口两侧的所有敌人，因为他们会扔炸



药。一路安全护送列车到达目的地后和Santa一起进屋休息。

没过多久，反抗军的人过来暗杀了守护列车的守卫，并且劫持了列车，有人跑进屋子报信，Santa请马斯顿帮忙停止列车。敌人在前方铁轨必经的大桥上安装了炸弹，如果在限定时间内没有停止列车，列车就会落入深渊。骑上马追火车，马必须在平整的地面奔跑才能在速度上赶上火车，开始一小段距离平整路面在火车右侧，开始上坡后，平整路面就会一直在火车左侧了，所以推荐一开始就从左侧追赶火车，干掉车尾的一个敌人，向前跑干掉车顶的敌人，再继续追，会有三个敌人在紧挨着的车厢上，发动死亡之眼一次搞定他们，将列车上的所有敌人都干掉之后，要全力追到火车头，靠近驾驶舱的门会有按X跳上列车的提示，按X后会自动发生剧情，马斯顿在列车上拉下拉杆，列车在千钧一发之际停在桥前，大桥在爆炸声中毁于一旦，桥身断裂落入下面奔涌的大河中。马斯顿下车走到断裂边缘，伸脖子向下望去，不禁后怕。长长出了一口气，转身离开。

LR THE GUNSLINGER'S TRAGEDY 神枪手的悲剧

走进CHUPAROSA，三个男人围堆坐在一起用西班牙语讲着什么有趣的事情，不时大笑。马斯顿走过去，三个人站起身，将马斯顿围在中央，继续说着西班牙语。马斯顿听不太懂，问他们会不会说英语，三个人用蹩脚的英语讥讽马斯顿："说英语？污秽的食豆者，狡猾的墨西哥人，狗屎……想说这些？"他们明显不怀好意，"你来这里干什么？我可没邀请你到我们的国家来。"

"我也没认为你邀请我了，朋友。我不会对你造成什么威胁的。"马斯顿心平气和地说。一个带着牛仔帽的白发老人在一旁远远看着发生的一切。

"没威胁？就凭你，能对我们造成什么威胁？"

"谢谢你们的盛情款待，"多一事不如少一事，马斯顿继续说，"我不想在这片美丽的土地上给这个美好的下午带来什么不愉快，希望你们能原谅我……"

"停，朋友，"带头的家伙阻止马斯顿说下去，"我想你忘了些事情，交点税。我可有个大家庭。"

"我也有家室，朋友。所以如果还想再见到我们的家室的话，我建议咱们友善地就此告别。"马斯顿说话间，一个家伙从他身后溜过，摘走了他的牛仔帽戴在自己头上。

"现在把你的靴子脱下来。"这几个家伙还不见好就收。马斯顿蹲下来，装作要解鞋带的样子，忽然间拔出左轮手枪，啪啪两枪将两个家伙放到，枪口对着摘走自己帽子的家伙的脑袋，那家伙两手举在空中完全惊呆了。马斯顿犹豫了一下，枪口向下移，命中他的肚子，他跪倒在地，头向前伸，马斯顿向前走一步，轻轻弯腰从他头上摘下自己的牛仔帽，潇洒地戴回自己头上。

身材偏瘦的白发老人坐在旁边屋檐下靠墙的椅子上看到了这一切的发生过程。"非常棒，先生。"老人说着从椅子上站起身来走向马斯顿，"真是增进两国边界友好的好方法啊，一个没教养的农夫过河到这个文明社会残忍地杀害了当地的农夫，你杀死农夫，你自己也就落格为农夫。"

"我本来就是一个农夫。从未渴望更多"马斯顿说。

"哈，难怪你离开祖国。"

"我也许有很多身分，大部分都是坏人。但是绝对没有政治信条，没有。"马斯顿坚定地说。

"那我想墨西哥不适合你这样一个愤怒的男人，背井离乡，用枪耍些小手段，杀死一些菜鸟或农夫，如果你面对其他人，你肯定没戏。"

"你挺行？"马斯顿问。

"我可以给你亮两招。"老人说。

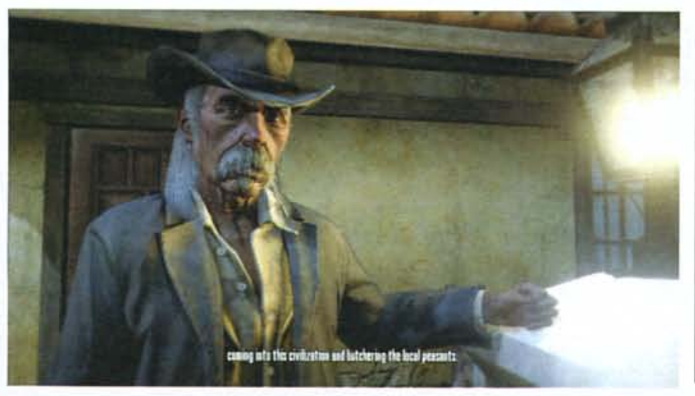
马斯顿的右手快要摸到手枪柄时，老人说："等等，你叫什么。"看来他没想跟马斯顿来一场对决。

"没名字，从小在孤儿院长大。"

"一个真正的美国佬，哈？不错，真不错。"两人握手，之后老人转身带马斯顿到村子的角落。

马斯顿用手枪射击前方的酒瓶，啪啪，一枪一只，不过每次手臂都有轻微的抖动。

"这枪法在马戏团都不能上岗，不过你还算会射击。继续练习吧。"老人说。



"你到底是谁?"马斯顿觉得这家伙肯定有来头。

"Landon Ricketts。现在这名字没什么意义啦。"

"还是有些意义的。"马斯顿说，其实他的心脏已经开始砰砰跳了，"我还是个小屁孩儿的时候你就已经名扬海外了。"

"杀人是一种异样的名声。我是当时最快的枪手，也是现在仅存的一个了。现在想在这里过安静的生活。等待着……"

"等什么?"

"我也不知道。你呢?"

马斯顿告诉他自己来追两个从美国跑过来的家伙，抽出两支烟，一支递给Ricketts，一支自己叼上，先点燃自己的，然后帮老人点上。老人说这里从来没少了逃亡的歹徒，从西班牙人离开墨西哥后，当地的佣兵组成各种革命军，那些歹徒也帮助他们；另外一个家伙——他是指Abraham——承诺农夫给他们自由，和他之前的两三个家伙一样；Allende上校，他像一个封建独裁者一样管理这片土地，是个可怕的人。Ricketts决定教马斯顿两手，他让马斯顿重新站在射击点上说："你要把背挺直，否则枪就会上下跳。"

马斯顿举起枪，进入第三级死亡之眼，从现在开始，屏幕正中晃过的目标不会自动被标记，必须按RB手动标记，之后按RT射击，才能命中标记的目标。跟着Ricketts来到屋檐下，他会先开枪惊动屋檐上停着的秃鹰，马斯顿要使用死亡之眼一次杀死两只以上的秃鹫。回到小镇里，一个带眼镜的银行家匆忙跑过来叫住Ricketts，说他银行的货车被歹徒抢劫了，请求帮忙。Ricketts是这里守护神一样的角色，马斯顿说自己还从未和这样的好人共事过呢，说完两人骑了马去对付抢匪。



路上，马斯顿告诉Ricketts美国探员绑架他所爱的人，然后要挟他按他们说的去干掉自己过去的同伙——Bill等人。见到了绑匪，Landon冲过去在瞬间就干掉了几个人，最后一个绑匪挟持着人质与Landon按动对峙，马斯顿不用靠近，在远距离用死亡之眼干掉挟持人质的家伙。上马护送马车回村，路上马斯顿说："你还没丢掉你的手艺啊，Landon。"

"没人说我丢了。对于半个小时前还不能直线射击的男孩来说，口气还真大啊。"

"对于一个已经不能站直身体的老人来说这口气也不小。"两个人还在喋喋不休地斗嘴。

"你离成为Landon Ricketts还远着那，伙计，不管是年轻的、老的还是其他状况的Ricketts。"

又干掉两个挡路的家伙之后，马斯顿说："你这还真是安静的生活呀。"

"我没说我会变成一个胆小鬼。我不会看着好人受苦自己坐视不管的。他们被欺压了太久，我给他们一些希望。"

"他们真是身在福中不知福啊。"

"正是，他们不知道，我那爱讽刺别人的小学徒。"

LR LANDON RICKETTS RIDES AGAIN 牛仔再次上马

到CHUPAROSA找Landon开始任务，见到他的时间必须在上午7点到晚上10点之间，所以如果时间不对就找个地方睡觉，让时间快些经过。

来到Landon的住处，一个叫Emilio的人来请他帮忙救回一个年轻的女教师Luisa，她被墨西哥政府军抓了起来。Emilio只会说西班牙语，由Landon做中间人，马斯顿问了Emilio是否知道一个叫Javier的人，名字不能唤起任何记忆，即使说了他的面貌特征，Emilio也一无所知。Landon自然是要帮忙的，但是马斯顿表示抱歉，并不想再多管闲事，但是Landon说自己是个斗士，会战斗到底，最后没有给马斯顿什么回旋余地："要么跟我一起坐火车过去，要么你自己骑马去。"和Landon一同坐在火车上，看着两边飞速逝去的荒野，蒸汽时代和西部牛仔格格不入。到达目的地CASA MADRUGADA，跟着Landon去找一个叫Carlos的人，他也许能帮我们找到Luisa。Lucia是支持革命的，而且和他们的领袖Reyes关系非常好，这也是Allende抓她的最主要原因，另外一个原因，可能是她既年轻又漂亮。



找到Carlos，他是一个屠夫，他说Luisa被关在牢房里，他可以帮忙引开守卫，其他的他就无能为力了。跟着两人到大峡谷中，躲在一块岩石后面（黄色点），耐心等待Carlos将两个守卫引开后，马斯顿跟着Landon进入山洞，杀死一些敌人后来到关着Luisa的牢房门前，Landon要花些时间制作炸药，这期间马斯顿要保护Landon，干掉分别从前后两侧冲过来的敌人。Landon做好了炸药摆在门前，吩咐马斯顿也站远点，一枪引爆炸药，牢门打开，乌烟瘴气。Landon跑进去扛着Luisa出来，之后要保护他们安全逃出山洞。在洞口骑上马，马斯顿在前方带路，干掉峡谷两侧的敌人。一路向前到达和Carlos约定的见面地点，却不见Carlos人影，Landon担心出什么意外，不过等了一会儿，Carlos就骑着马出现在远方，扶着Luisa坐上Carlos的马。从Luisa口中得知，虽然Javier不是亲自劫持她的歹徒，但是在监狱中她也听过他的名字，说明Javier绝对还在墨西哥。

LR LUCKY IN LOVE 情场得意

再到CHUPAROSA找到Landon，他正在和一帮人玩扑克，老家伙赢了不少钱，高兴地对马斯顿说："感谢上帝，我的妻子已经死了。俗话说，情场失意，赌场得意，就是这么个道理。"Landon双手放在自己刚赢来的一大堆筹码上，老牛仔玩世不恭的态度尽显无遗，"给在场的所有人来一杯香槟。"旁边西装革履的光头德国人Muller以为Landon赢了钱请大家喝杯香槟就想走，Landon说："你要是想玩，地球毁灭了我都跟你玩下去。"说完，Landon邀请马斯顿也和他们一起玩几把。

玩了两盘，总不赢钱的德国佬Muller竟然恼羞成怒说马斯顿偷看他的牌。马斯顿可从未干过这种勾当："我们还是好好玩牌，别伤了和气。"Muller不依不饶地又把矛头指向了一直赢钱的Landon："是你把他安排到牌桌上的，你们合伙出老千！"说着，Muller站起身来掏出手枪对准马斯顿，桌上气氛瞬间大变，几个玩牌的都掏出枪。

"这种场面有个名字来着?"皮肤黝黑的男人Sanchez胆怯地说。

"僵局。"Landon说，"现在



我们都有可能死在这儿。”

Muller 对 Landon 说：“我不想跟你有什么过节，但是这家伙，我看他不顺眼。外面决斗，获胜的人想要什么就拿走什么，输了的滚蛋！”

说完，一帮人走到小镇中央，对决即将开始。Landon 在马斯顿身边讲着对决的要点：“对决，全部要点都在时间的把握上。如果掏枪太快，准确度就比较低。掏出枪之后，谨慎射击，就像我之前教你的那样，一旦标记好，其他的，我的朋友，就是命运在主宰了。”



马斯顿和 Muller 站在正午的烈日下，屏幕中拔枪（Draw）的提示一出现，按 LT 拔枪，之后移动准星到目标身上，在要害部位按 LB 标记多次，之后按 RT 射击。

Muller 倒在血泊之中，Landon 高声喝到：“走，继续喝酒去吧，我想这账单肯定要记在 Muller 头上了。”

马斯顿和 Landon 面对面坐下，没过多久，一个家伙用刀子挟持一个女人到正在喝酒的两人前面，肯定是 Muller 的人，他用不标准的英语说：“叫穆斯特的家伙，你不是喜欢撒人吗？俺给你撒一个看看。”

进入对决模式，在歹徒从人质身体后面露出头部的时候一枪命中。Muller 的残党会做最后的反抗，搞定他们之后任务完成。

LR THE MEXICAN WAGON TRAIN

墨西哥货车

再次进入 Landon 的房间，他请马斯顿坐下和他一起喝酒，问起马斯顿追踪 Javier 的真正原因，他说：“我们本是朋友，算是一起出生入死过吧，不过你也在道上混过，知道都是些什么样的家伙。有一次，我们去抢劫，我中枪了，帮会的其他人就丢下受伤的我离开了。他们离开了我，于是我也离开了帮会。我现在试着做一个正直的人，我还是没办法过正常的生活，我娶了妻子，有了一个农场，但是却招来了更多的麻烦，我被逼迫过来干掉那些曾经一起作亡命之徒的家伙们。”

“你不去做，总有人会做。”



Landon 说，“你看看我，花了 25 年到处杀人，现在却生活在这个地方，像一个蚂蚁一样。就让我每天在这里祈祷吗？我们就是行尸走肉。来，喝一杯吧，让我们沉浸在对自己的怜悯中。”

两人碰杯，为了健康。这时，Luisa 急匆匆跑过来，她说 Allende 又开始不经审判就将人处以死刑，一个杰出的作家 Castilla 和本地的一个官员，那官员只是没有将那些未及时缴纳税款的家伙抓起来而已。Landon 说：“哈，太好了，作家和政治家都应该被处死。”他自然是开玩笑，接着几个人一同出门。骑上马跟着 Landon 一路前行，看来这场战争已经越来越肮脏了，人们只是因为有自己独立的思想就被处以极刑。Landon 还提醒马斯顿，有传闻马斯顿在到处结交新朋友，不过翻过一座座篱笆墙，总有一天会被上面的针刺戳穿。Landon 的说教让马斯顿不耐烦，他说自己怎么做和你 Landon 没关系。Landon 说：“你要注意自己的语气，至少我可是过来人。也许你的行事方法正是这里的人不愿意告诉你实情的原因。你一定很想念你的家人，你可知道？你让我想到年轻的自己，顽固和愤怒。我一直觉得自己能过上向往的生活，我见识过财富、敬意、爱和名声……”说话间他们找到了押送犯人的囚车，冲上去先干掉第一辆囚车的三个守卫和驾车的人，Landon 会驾驶第一辆囚车，之后干掉第二辆车周围的敌人自己也坐上囚车，将这些囚犯送到美国去，那里才能让他们安全，下面的目标是通过大桥到美国境内。大桥上有很多敌人，不用都消灭，一路冲过去顺便干掉几个即可。过桥不远就到了目的地。在这边，墨西哥的部队就无能为力了。下车将囚犯放下来，Landon 留下来帮他们安身，就此和马斯顿告别。他让马斯顿去和 Luisa 谈谈，也许能得到想要的情报。

L MY SISTER'S KEEPER

妹妹的守护神

来到 Luisa 家，她说革命战争马上开始，局势会变得一团乱，她的家人需要安，父母和兄弟会搬到山上去住，而妹妹必须被送走，因为那些人可不会善待女人。而 Luisa 说到自己，她要留下来，她不怕死，她要活着见证历史。她请求马斯顿在太阳落山前护送她的妹妹到码头去，她会从那里坐船到 Yucatan 为一个善良的人工作为生。

坐上四匹马拉的马车（Stagecoach），要赶在时间减完前（表针转一圈）到达 PUERTO CUCHILLO 的码头，Luisa 的妹妹会给你指路。路程很长，途中遇到围阻的敌人，你可以不完全按照 Luisa 指出的路线前进，当 Luisa 说：“I see more of them！Go right here！”（我看到更多敌人！走右边！）时，不听她的，而是选择右边有敌人的路，闯过去之后会有敌人驾着重机枪射击，死亡之眼干掉他或者干脆快速跑开都行，GPS 重新定位后一路前行，基本就不会再遇到敌人。也可以一直按着给出的路线走，遇到敌人尽量不要恋战，人少的话冲过去就行，人太多就死亡之眼干掉一些。到达码头，妹妹与接她的亲人相互拥抱，马斯顿转头离开。



L MUST A SAVIOR DIE？

救世主必须牺牲？

再次来到Luisa的小屋，他的房子已经被烧毁，她哭着对马斯顿说："Reyes被政府军抓走了，他到ROCA MADERA见我，那是个浪漫的地方，美丽的夜晚，但是他遭到了巡逻兵的突袭……我的心都碎了，我为墨西哥而哭泣。他现在被关在PRESIDIO，你知道，在我心中，我们已经是夫妻了，但是他的家人并不同意，就因为我只不过是一个农夫的女儿。但是Reyes不像他们一样贪图物质享受吗，不是势力眼，也没有贵族主义，他看到真正的我，一个女人。我誓死也要救他出来。"她说着起身就要走。"那可不是什么好主意，"马斯顿拦住她，"我带你过去，到关他的监狱前再想想怎么办。"

"马斯顿，你是这片土地的真朋友。"她说着抱住马斯顿的脖子亲吻他的脸颊。和Luisa一起坐上马车，一路无话，到达PRESIDIO的城堡，Luisa给马斯顿指出那边有一堵快要坍塌的墙壁："你应该可以从那里爬过去，不过小心不要被守卫看到，否则他们会杀了你和Reyes。"

下马车找到缺口的墙壁，跳起来扒住边缘爬过去，落地后蹲下小心前行，到狙击点（Sniping Position，黄色圆点标记），在墙边靠着一支狙击步枪，捡起来看最远处的墙角，Reyes被一帮士兵围在中间，一个行刑者和Reyes贴身面对面站着，现在要干掉这个行刑者，不用急，瞄准他的头一击毙命，如果不能顺利将行刑者杀死，他会杀死Reyes导致任务失败。利用掩体挨个干掉底下的十几个敌人，使用狙击枪时，因为射击后硬直时间较长，站起来开一枪不管是否打中都要放弃瞄准躲回掩体后面，否则就会因为暴露时间过长而被乱枪射死。

消灭所有敌人后，马斯顿下到底层，解开捆住Reyes的绳子，告诉他是Luisa要自己来救他的。Reyes还重复了一遍："Luisa？"

马斯顿说："你要娶的那个姑娘。"

"噢，对。"他摸摸脑袋。马斯顿想，这家伙应该也是个花花公子。骑上自己的马到Reyes身边让他也



坐上来，从碉堡出来，碰到Luisa叫来的另外一个作向导的帮手。敌人的援军赶来了，马斯顿跟着向导一路飞奔。

马斯顿告诉了Reyes自己的名字，Reyes说："我刚才还想如果你是Allende的人，我就从背后给你一枪。你怎么认识我那年轻的爱人劳拉（Laura）的？"

"是Luisa，我救过她的命。"马斯顿说。看来这家伙确实有不少女人。

"我永远不会忘记你的恩情，朋友。我会赏给你金钱、女人……Luisa也行，如果你想要她的话。"

沿着河岸一路前行，在一个小码头前远远地看到Luisa，Reyes说自己想起Luisa是谁了。

这时候不要再跟着向导向前跑，否则会任务失败，跟着地图的蓝色标记到码头边。Luisa见到Reyes活着回来，高兴地跑过来抱着他的胳膊。Reyes说他需要像马斯顿这样的人帮助完成他们的事业，他的农场在AGAVE VIEJO，并承诺马斯顿会帮助他找到他想找的两个人。相互告别，Luisa想给马斯顿一个拥抱，手还没碰到马斯顿就被Reyes拦了回来，之后他围着Luisa身边轻舞着舞步，用西班牙语唱着情歌，虽然马斯顿听不懂，但是劳拉（Laura）的名字又出现在他的歌词中，Luisa还一脸沉醉，估计是没听出来……

D THE DEMON DRINK

恶魔之酒

来到Allende的府邸，必须早上7点至晚上10点的时间段内才能接到任务。

进门看到Allende上校正在用西班牙语大声训斥Santa，Santa告诉Allende马斯顿就是之前帮助他们消灭反抗军的人，是墨西哥人民的朋友。他趾高气昂地对马斯顿说："你就是那个赏金猎人啊，你是来这里猎我的吗？"

"不是，先生。"

"你们国家总给我带来麻烦，我应该把你用绳子拴在马身上然后拖死你，或者让你和狗决斗。"

"我不这么想，先生，我只是来抓两个坏蛋，我不太关心您的政治理念和娱乐爱好。"马斯顿说。Allende走来走去，用西班牙语给Santa吩咐着什么。马斯顿问他是否知道Javier的去处，上校说："Javier是在我们郡，他的父亲曾为我干活，他是那种天生就会去帮助反叛军的家伙。我的人民在这里生活、工作了数百年，我们带来文明，然而这些人，这些可恶的猴子，竟然蔑视我们。我们带给他们上帝，他们却跟上帝对着干。为了从他们自己手中挽救他们，我努力着，却从他们脸上看出，他们非常想杀死我。他们需要一个统治者。压迫力，必须使用压迫力，如果你要坚持自己的路。你要想我帮你找人，你就要帮我个忙，没有商量的余地。一群蠢蛋在TESORO AZUL搞乱，你去帮我搞定他们。"马斯顿无奈地摇摇头，骑上马跟着Santa一同去TESORO AZUL。路上，马斯顿说对Santa终于见识到他敬仰的领袖了，Santa却说："你根本不懂一个领袖应该是什么样子，因为你根本没见过伟大的男人。我从报纸上看过你们美国的一些照片，男人装扮的跟女人一样，那种虚荣是不列颠给你们留下的'遗产'。Allende控制周围的形势，是因为他知道不能被形势所迫，这是一个领导人应该做的。"

"想着怎么搞女人吗？"马斯顿说。

"上校要忙的事情很多，没时间顾及女人。你似乎还是没注意到，我们正在与无知展开一场战争，已经急切地想要品尝胜利的滋味了，他正在试着激发那些白痴们身体中的智慧。"Santa也有自己对社会、对战争的理解，接着他扬鞭飞奔，挑衅道："听说你们老美很会骑马？来呀，我们赛跑。"

来到已经到处都是断壁残垣的小村庄，一群政府军包围了这里，几个人正在墙边处决俘虏。下马进门，要将反抗军斩尽杀绝。

这里敌人数量很多，不要冒然前冲，进门后躲在箱子后面探头射击就可以将所有敌人消灭。之后在村子中央与Santa汇合。

士兵抓来一个女人，独眼龙小队长厉声道："Allende碰她之前谁也不准上手！"忙于政事的上校果然对部下教导有方。马斯顿气愤地说："你们就是为了给Allende找女人？"

"不是啊，这只是福利。这村子已经被反叛军占领了，我们是为了确保他们无家可归。"爱柏马屁的独眼小队长说，"用燃烧瓶把这些房子都烧了。"

到房子边捡起燃烧瓶（Fire Bottles），将黄色圆点标记的房子都烧着（一颗燃烧瓶就能点燃一栋房子），旁边走过一个士兵，他说："快走吧，回去晚了挑不到好姑娘。"

他走在最后，我带上面罩，从背后给了他一刀。



D EMPTY PROMISES

未能实现的承诺

回到 Allende 府邸，Santa 骑着马出来，说有人背叛了他们，马斯顿再帮完这次忙就帮他去找他想找的人。跟着 Santa 一起到 ESCALERA 外，坐上他的马车，他说 Espinoza 上尉已经在反抗军占领的大山脚下搭起了营地，现在要去 TORQUEMADA 和他们汇合。路上马斯顿昏昏沉沉地睡了一觉，快到目的地时，Santa 将他叫醒，刚睁开眼，前面的马车就中了反叛军的埋伏，被炸成了碎片。Santa 加快马速向营地奔去，嘴里骂着 Espinoza 这个蠢货连驻扎地周围的安全都不能保证，根本就不会指挥部队。原来 Espinoza 就是之前烧杀 TESORO AZUL 村的那个胖子独眼龙。

到营地后，先用狙击枪将山顶上的一排狙击手干掉，然后跟着大部队穿过峡谷攻向反抗军的基地。一路上敌人众多，最好不要和大部队走散。在反抗军基地前，会有一支狙击枪靠在墙上，正好补充子弹消灭远处房顶的敌人，之后再向前冲就安全多了。全部敌人都杀死后到基地中与 Santa 汇合。

他笑呵呵地走向马斯顿："像你这样的男人，应该得到最好的女人和酒，这是地球上男人最喜欢的东西。"

"我现在需要的是关于那两个人的消息，De Santa。"

"我和我的手下们先把这里的事儿处理清了，我就回去 ESCALERA 和你商量你的事儿。"

"下次我见到你，我就要得到答复。"马斯顿咬牙切齿地说着，用手使劲戳了戳 Santa 的胸口，"上尉！"

Santa 再一次用傻笑搪塞马斯顿，整个身子都向后仰，两只手指向马斯顿，样子傻极了："快去享用美酒和女人吧，马斯顿。刚才干得漂亮！"

马斯顿头也不回地走开了。



D MEXICAN CAESAR

墨西哥独裁者

回到 Allende 府邸，Santa 和仆人分别抱着一个女人向 Allende 的"宫殿"挪动，Allende 从楼梯上醉醺醺地走下来，一个胳膊搂住一个女人，高兴地乌鲁乌鲁地说着什么绕口的西班牙语。

Santa 说："这两个'爱国者'肯定可以满足你的要求，上校。"他们把这些被强迫在此的女人称之为为国献身的爱国者。上校说马斯顿要找的 Bill、Javier 都和 Reyes 在一起。Santa 搭着马斯顿的肩膀将他拉到一边："上校希望你能护送一辆列车进入反抗军的地盘，虽然这很危险，但是你能得到上校赐予的荣……"另外一个醉鬼从楼梯上追着一个衣冠不整的女人跑过来，从马斯顿和 Santa 中间穿过，"譬。"

"这是另外一个爱国者？"马斯顿指着一边哭一边逃跑的女人。

"你要知道，你是在为整个墨西哥战斗，为她打击那些可能会摧毁我们的社会的反动势力。"

"我有什么好处？"

"2 万块和 Javier 的下落。"

"那么，好吧。"马斯顿答应了。

"墨西哥爱你，马斯顿先生。"

"她表达爱意的方式真的很滑稽。"马斯顿说完转身上了 Espinoza 的马车。身后的 Santa 搭着男仆的肩膀上楼去了……

马车上，Espinoza 对马斯顿说要将大批军火运进 CHUPAROSA，这个马车上的只是一部分，更多的物资要通过列车运到 Diez Coronas 的营地里，靠它们就能吧反抗军全部消灭。马斯顿问道为何 Santa 不帮忙去打仗，Espinoza 说："Santa 不过是个胆小鬼，根本就从未参过战，他要在家收发信件、擦地板与酒吧的男人调情。如果没有我，我们早就在这场战斗中输得一败涂地了。"





"他不是上校的二把手吗？"

"这可是个好笑话。你可真逗，朋友。Danta 只会给上校提鞋，顺便玩玩他的男仆，就这。我才是上校的左膀右臂，是上校敬重的为数不多的人之一。上校需要一个女仆，一个他不能睡的女人，Santa 很适合这个角色。"

一路上一个反抗军都没遇到，正在奇怪之时，开在前面带路的马车就中了地雷，之后便不断有反抗军冲出来。马斯顿坐在马车上消灭两波骑马出现的敌人，之后又没了动静，这可是在反抗军完全控制的区域，非常奇怪。

"我觉得我从未见过这些人，他们一定是新招进来的兵，有传闻说这些反抗军正在策划大规模反攻。"Espinoza 在整理自己的思绪，"如果这些物资如此重要，为什么只派了这么几个士兵守护？"

"别问我，你是头。我觉得你应该无所畏惧才对。"马斯顿说。

"我是无所畏惧的，但是我可不是没脑子的蠢猪。"Espinoza 说，其实他还真得挺蠢的，"肯定有阴谋，我能感觉到。上校告诉我 Santa 在他面前夸奖我在 TORQUEMADA 一役中表现英勇，称我为英雄，Santa 强烈建议让我去完成这次重要的任务。为什么这么做？那混蛋应该是恨我的。我想我们应该折回去或者等待增援，如果 Allende 告诉我们 Javier 在哪儿，我们就按他说的做，我想你这已经算完成任务了吧？"说到这里，上方山坡上又出现了 3 个反抗军，不过这也太少了。

竟然平安到了火车所在地，登上火车，Espinoza 让我用加特林机枪守护，路上果然从四面八方涌出无数的敌人，不要让敌人接近火车头，引擎爆炸的话就完了。

火车穿过山洞之后，会有更多的敌人用出来并且试图登上火车，用加特林机枪向后方猛烈射击，不过也不要放过前面攻击车头的敌人，如果转向来不及就放下加特林机枪，用死亡之眼消灭围住车头的敌人。

一路上消灭了上百个敌人，绝对是一场恶战，终于快到山顶的营地了，Espinoza 对马斯顿说："干得漂亮，同志，不管 Allende 答应给你的报酬有多高，你都值得得到它。Santa 绝对没期待我们能活着完成这次运输任务。你是不是想杀了 Santa，还是我动手？"

"在找到 Javier 之前他还是活着更有用。"

到达营地后从火车上下来，见到营地的长官，他很钦佩我的这次勇敢行动，他说自己一直梦想着能光荣地战死，从他憨厚的面庞和表情看他说的是实话，这是马斯顿到墨西哥后见到的第一个表里如一的军人（大概是）。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织

D COWARDS DIE MANY TIMES

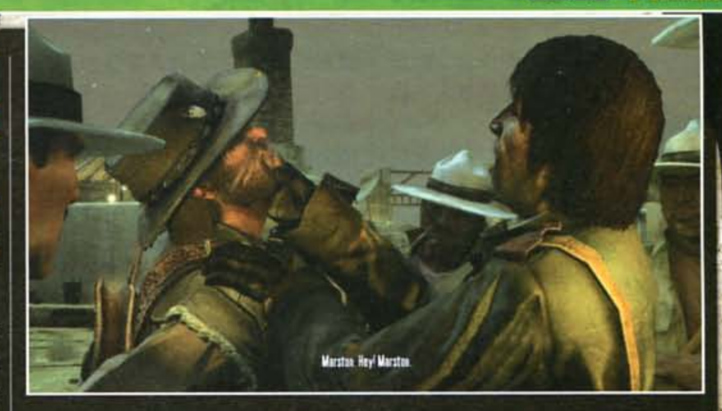
胆小鬼不得好死

再次进入 Allende 的府邸，Santa 见马斯顿进门就热情地招待他上楼，上校说要亲自见他，马斯顿一句话都没接，只是默默地走上台阶。Allende 搂着一个女人嘻嘻哈哈地大笑，见我来了，才松了手，女人跑进屋子，他用一副下贱的语调说着：“多好的妞啊……不过待会再玩吧，或者我会杀了她和她全家，他们反正也应该都是反抗军。”是呀，像这样的统治者，不反抗才会死。不过这次 Allennde 告诉马斯顿一个好消息：“Javier 和 Bill 已经被囚在 CHUPAROSA 啦。不过我还真希望你在解决了自己的问题后，还能留在这里，你是墨西哥人民的好朋友呀！”

“恕不能从命，家里还有妻室。”

“我们都有，都有。”上校一脸堆笑，“Santa，你跟亲爱的马斯顿先生一起走一趟吧。”不过 Santa 靠在一边的墙上默不作声，直到上校亲手去拉他，Santa 才勉强动身。和 Santa 一起坐上马车，马斯顿在经过了危险的运送军火任务后，更不敢信任这帮家伙，问道怎么抓住他们的，Santa 回答：“就在 CHUPAROSA 外面，老鼠总要出洞的。现在他们被困在教堂里！在送他们进地狱之前，给他们最后一次凝视天堂的机会。我们的人已经彻底包围了那里。你和我们的士兵玩个竞赛怎么样，看谁枪法准，每人开五枪，谁杀的猎物最多，我就给谁 25 美元。”马车经过的区域会有一些猎物出现，可以玩玩射击游戏，使用死亡之眼很容易获胜，挣点儿轻松钱。之后 Santa 问马斯顿为什么要追这两个家伙，马斯顿说自己的家人和孩子被抓了，以此强迫他。Santa 说：“我感同身受。我和我的国家结婚了，而这些反抗军、卖国贼，他们正想方设法从我身边夺走她。恩，我从未娶过妻子，因为女人总是会成为这种强大的势力，就像我母亲。或者是一种毁灭性的力量，也比如我母亲。所以我发现还是避开她们比较好。太多强大的男人因为受了美色的诱惑而变得懦弱。”

到了 CHUPAROSA，从马车上下来，几个步兵跟着马斯顿一起进入小镇的教堂，里面安静得出奇，马斯顿看到教堂礼拜室内漂亮的彩绘，空无一人。Santa 大笑着：“马斯顿先生，感谢你为我们做的一切。”士兵的枪托重重地砸在毫无防备的马斯顿后脑上，他应声倒地，耳边回响着 Santa 奸诈的笑声。



政府军的士兵把马斯顿拉倒广场上，Santa 掐着马斯顿的下巴把他从地上拽起来：“你彻底背叛了这片土地，我希望你有清醒的意识，因为你就要去见上帝了。”马斯顿旁边的士兵举起左轮手枪，对准他的太阳穴，击锤已经在扳机的联动下翘起，一颗子弹正中持枪者的头颅，他白色的帽子被击飞到空中，血溅当空。是 Reyes，他站在对面的房顶大声喊道：“兄弟，快跑过来，我给你松绑！”

马斯顿双手被捆在背后，挺直了腰板以最快的速度向对面的房子跑去，绕到房子后面上楼梯在二楼与 Reyes 汇合。割开绳子后，马斯顿先跑道广场中央打开箱子拿回自己的所有装备，之后干掉场景中的所有人，最后的敌方将领在一栋大屋的二层房间里。

干掉全部敌人后，Reyes 在广场中央召集所有人在一起，将攥紧的拳头伸向空中：“我的兄弟们！今天，我们已经证明了那些邪恶的家伙们剩下的日子已经屈指可数了。我们将得到自由！在一个高尚的共和国里，被善良的人领导。”周围的欢呼声此起彼伏，“不过，不过，不过现在还没完，我们的反抗还未结束！我们要夜以继日地战斗下去，直到这里所有像 Allende 一样的暴君和他们的走狗们都死于我们的剑上！这一次，对于这片土地上的男人和女人来说，一切都将改变，那一天近在眼前！兄弟们，战斗吧！在我们心中，我们都是自由的！让我们实现它把！Viva la revolucion！”所有人都将双臂举向天空，期盼胜利的呼喊声响彻夜空。

马斯顿一个人靠在小镇大门的侧墙上，点燃一支烟。

L FATHER ABRAHAM

父亲亚伯拉罕

在野外来到 Luisa 的标记处。

在野外来到 Luisa 的标记处，马斯顿下马站在一块大石头旁，解开腰带准备方便一下，两只枪对准了他的脑袋，是两个墨西哥人。马斯顿举起双手，刀枪被没收，被押着向火堆走。还好，坐在火堆旁的是 Luisa，她正在和一个老人谈着什么。他看到马斯顿过来，起身迎接，马斯顿也将高举的双手重新放下：“谢谢你们的热烈欢迎。”

“对不起，怎么小心都不算过分。”Luisa 双手叉腰，“这世界太危险了。”

“那是，尤其是当你用枪向其他人问好的时候。”

Luisa 摆摆手让守卫撤下，马斯顿和他们一起坐在火堆旁。Luisa 开口：“我的父亲昨天被人杀死了。政府军抓住他，以叛国罪指控他，将他的心脏挖出来喂了狗。是 Allende 做的，之后他还玷污了两个年轻的女孩。我的父亲不能白死，他的死一定要有一些意义。”

“那意味着战争是残酷的、不必要的，善良的人会死，”马斯顿直接了当地说，“就这。我也有我的问题要解决。”

“我们都有自己的问题，但是这是为了所有人，我的父亲为这些人而牺牲，为这千百万的人民，他们可能会获得自由。”

“只要有枪有钱，就不会有自由的，Luisa。”

“革命胜利在望，Allende 也知道，他呼叫了大批增援，Reyes 本人请你帮助我们阻止增援到达 ESCALERA，你一定要伏击他们。”

“我还有家庭……”

Luisa 打断马斯顿的话：“我的父亲死了，母亲躲到美国去了，妹妹逃走避难，我没有家了，只有这场战争。求求你，做善事才能让你成为一个好人。”

马斯顿扭头想了想，火光照亮他没有任何表情的半边脸庞：“虽然是厄运，但是我还是会帮助你，出自对你所失去的一切的怜悯之心。”

起身坐上 Luisa 的马车，路上，Luisa 表示仍然不能完全信任马斯顿，因为他之前为 Allende 杀过反抗军。马斯顿解释自己只是为了寻找那两个家伙，他才不想介入一场与自己无关的战争中。

Luisa 说：“你以不做决定的方式作了一个重要的决定。你知道吗？”

马斯顿继续说：“Allende 背叛了我，我也看到他做的坏事，

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOX

甚至让我这样的人都作呕。但是我、你、他，我们都在杀人。我看不出什么区别。"

"区别就在于动机。革命永远不能没有牺牲。"

"直到所有人都忘了自己最初的动机，然后继续享受为了自己而杀戮的过程。"

"你们这些美国人最健忘，这才是问题的关键，如果你们自己没有革命，现在还在为英国人种茶叶。和这里一样，我们打退了西班牙人、法国人，我们也打退了美国人，最后，墨西哥独立了，但是我们就从那时开始自相残杀。当 Reyes 获得控制权，这就会结束。当西班牙人撤退出去时，我们重新命名了这个郡——新天堂(Nuevo Paraiso)，总有一天它会成为像它的名字一样的地方。"

之后，还提到马斯顿的儿子，他叫 Jack，和 Luisa 年纪差不多，我们试着给他比我们拥有的更好的童年，不过马斯顿觉得他没能成功，自己远远没有成为一个好父亲，曾经试着将各种不好的东西隐藏起来，但是随着他一点点长大，他看到越来越多不应该看的东西。

马车来到大桥下，这是政府军运送军火的必经之路，马斯顿下车指挥战士们在路上布置炸药（在所在位置按 Y 就可以在此安装炸药），必须在桥东侧安置，太远就超出遥控引爆装置的范围，不要把炸药放得太近。5 个炸药都放好，到山头的黄色圆点位置。等一会儿敌人的马车来了，快到桥下安放炸药的地方时按 Y 进入准备引爆阶段，这时右摇杆可以左右查看，左摇杆可以切换当前要引爆的炸药，选中的炸药会亮蓝光，B 可以查看山谷的概况，RT 是引爆。当敌人打头的骑兵走到桥下时，引爆其脚下的炸药，之后看准时机引爆其他的炸药，将两辆马车（重要）和所有敌兵都炸死，如果有剩下的敌人，就自己用枪干掉。其实如果布置的合适，引爆时机也正确，两个炸弹就可以完成任务了。



L CAPTAIN DE SANTA'S DOWNFALL
上尉垮台



来到 Luisa 的篝火营地，Luisa 说 De Santa 被派到 SEPULCRO 指挥一次残忍的屠杀行动，现在正是干掉这个畜生的机会，时间紧迫。也许 Santa 知道 Javier 的所在之处，马斯顿毅然上阵。

和其他的反抗军成员一同骑马飞奔，路上他们称赞马斯顿爆破经验丰富，政府军的力量被大大削弱，虽然还有更多的物资会运来，但是反抗军也会一并摧毁它们，胜利在望。距离 SEPULCRO 还有一段距离时，所有人下马，马斯顿让其他人不要开枪，等接近目标后发出信号，以免其他人跑掉，马斯顿还要活捉 Santa。Santa 和一个手下正逼迫一个村民在土地上挖坑，村民刚刚完成把铁锹地给士兵时，Santa 的手枪对准了这个可怜的人……

听到枪响，马斯顿等人加快了脚步。不要杀死骷髅标记的 Santa，干掉废墟中所有的敌人后 Santa 开始逃跑，一边追一边呼叫自己的马，马过来之后跃上马背，套索套住 Santa，也不用绑住他了，直接拖回小镇的废墟上。

马斯顿下马揪起已经被马拖得灰头土脸全身瘀伤的 Santa，一拳拳照着脸重重地砸下去。Santa 大声咒骂着："你这只猪！滚回你的国家去！"

"Javier 在哪儿？"马斯顿的大拳头又一次砸中 Santa 的鼻子，他被自己的血呛到了，连续地咳嗽。Santa 终于招架不住，一边喘着粗气一边招供："CASA MADRUGADA，他被关在那里。"马斯顿松开紧紧抓着 Santa 背带的左手，他倒在地上，像个白痴一样说："快，杀了我或者放我走，好吗？"马斯顿将口水吐到他脸上，掏出手枪对准他的头，这种人渣留在世上没有任何益处。（这里可以亲手杀死 Santa，也可以转身离开，不过反抗军无论如何也会杀死他，总之是必死无疑。）

骑马奔向 CASA MADRUGADA 找 Javier，同伴说："很高兴动手的人是你，同志。"

"总有些事是要自己亲自去完成的。"

"这男人罪该万死，他会到炼狱中受苦。"

"我们都会去，我的朋友。"马斯顿说，"现在先要帮我找到 Javier。"

同伴说 Javier 曾经在这里很出名，曾是一个革命人士，后来跑到美国，谁给钱就帮谁杀人。

来到 CASA MADRUGADA，出奇的安静。又是陷阱，政府军从每一层的房间中跑出来，惊恐的女村民被射杀。

先发动死亡之眼杀死一些露面的敌人，之后不要站在场景正中，退回到门口躲在掩体后面挨个消灭敌人。

战斗结束后，一个女村民告诉马斯顿 Javier 已经好几个月没出现在这里了。

R THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY
墨西哥火车大越货

来到 Reyes 组建的反抗军的据点，Reyes 热烈欢迎马斯顿，并称他为"将要为墨西哥赢得革命胜利的土匪转型成的赏金猎人"，马斯顿摇摇头。说着，Reyes 的兴致又来了，站上木桩子重复着革命胜利，解放墨西哥之类的标语，说完满意地走下"讲台"，对马斯顿说："这种能量对我来说就跟食物一样，我觉得我们互相吸引，天作之合……"接着他沉浸在自己"明智的统治意向"之中，之后和马斯顿互相讽刺了两句之后，Reyes 请马斯顿帮忙去抢劫列车，还称之为趁热打铁。

和 Reyes 一起骑马去目的地，路上，马斯顿说 Javier、Bill 和自己之前在一个叫 Dutch 的人手下干



事，他们都是迷茫、愤怒被人遗忘的坏孩子，Dutch 在某种意义上算是拯救了他们。Dutch 看到当时控制社会的权力已经被腐蚀，善良的人民被压迫太久，他们一起抢银行和富人，将钱财分给需要的人，和 Reyes 当下的这种革命有些相似也有些差别。Reyes 说他喜欢这样的暴力的有思想的人，他也许想见见这个人。不过 Dutch 最终失去了对周围一切事物和人的信任。马斯顿也不知道 Dutch 在哪里，但是一旦他解决了这两个人，他就会去找 Dutch。

Reyes 还说，Ignacio Sanchez 将军才是这个国家的独裁者，所有的一切都因他而起。Sanchez 强调经济改革，说对于墨西哥人民，现在是新黄金时代，但是看看周围，人民都越来越穷困，Reyes 说 Allende 不过是将军的木偶，将军知道要想维持自己的力量就要控制农村，所以他需要一个像 Allende 一样的唯命是从的残暴野狗。

到了车站，Reyes 跟马斯顿说明计划，给了马斯顿 20 支飞刀。贴在墙边等 Reyes 将守卫的注意力引开，守门的两个守卫跑开后立刻跑过去，接近火车后就蹲下前行，如果被任何一个敌人发现的话，就会有大量的士兵向你射击，基本不可能完成任务。用飞刀可以无声地干掉敌人，地图上显示了三个小黄点，一个在最靠近你的外方，一个在左侧小便，一个在火车上眺望远方，其实还有一个人和火车上标记出的敌人位置很近，他坐在一堆麻袋上，如果只干掉标记出的三个敌人，很可能被他发现，所以这里要用飞刀干掉这四个人。之后上火车，顺次干掉火车上的其他人，注意右上方有一个坐在墙头的敌人也要杀死，到中间部分断开两截火车，车尾厢会缓缓滑走，再干掉加特林机枪旁的敌人，控制机枪，消灭左边营地里的大批敌人，从梯子上到车厢顶层，干掉下方所有敌人，翻过燃料箱的舱壁，到达火车控制室，拉下火车的手刹操作杆（Pull Brake，也就是解除刹车锁定状态），列车便顺着斜坡滑了下去，然后停在平地上，Reyes 在此等候，之后按 Reyes 说的爬上金属装甲密封的车厢，在顶端的盖子上按 Y 放置炸弹，点燃后跑远点，盖子被炸开。进去发现里面有一个保险箱，打开保险箱得到里有的 200 块钱、一些子弹和一张赦免券。

保险箱开锁方法

开保险箱的流程是：

1. 转动旋钮到 0；
2. 摇杆推左，直到打开第一道锁。
3. 摇杆推右，直到打开第二道锁。
4. 摇杆推左，直到打开第三道锁。

要注意的是，必须按照先 0，然后左右左的顺序顺次打开三道锁，打开每一道的方法是推到正确区域时手柄会震动（屏幕上的锁图标也会晃动），这时候立刻松开摇杆。如果转的速度太快，没有在震动的正确区域停下错过了开锁的时机，需要往回转的话就导致了开锁失败，转到 0 从第一步骤重新开始（也可以推出开锁迷你游戏重新开始）。



R THE GATES OF EL PRESIDIO 要塞之门

马斯顿来到 Reyes 有些破败的豪宅，远远的就听到里面的呻吟声，进屋后发现 Reyes 正在和一个丰满的女人在桌子上滚来滚去，看到马斯顿进来了，Reyes 起身挥挥手让女人赶紧离开，稍胖的丰满女人双手握在胸前，小步跑出宅子。

马斯顿开门见山：“如果你最忠诚的追随者 Luisa 看到这个情形会怎么说？”

“哪个 Luisa？”Reyes 又忘了。

“Luisa！在 CAMPO MIRADA 的那个女孩！”马斯顿一脸愤怒。

“啊，她啊。绅士从来不说这种事，但是她真是太棒……呃……我是说，她太出色了。我跟你说吧，我强烈建议你有机会就要了她，我的兄弟。”

“她觉得自己已经是你的妻子了。”马斯顿是个有责任心的男人。

“妻子？我怎么会娶一个农民当妻子？这些人太天真了，天真得可爱。”Reyes 可能觉得自己说得有些过火了，继续补充到，“我热爱农民，他们非常淳朴。不过我不会娶她，因为我将是墨西哥的总统，我的妻子要去会见各国大使、国王和其他名声显赫的人，农夫的女儿，那可不行。”马斯顿摇摇头……

不过 Reyes 还是带来了好消息，这次真的找到马斯顿要找的人了！和 Reyes 一起坐上马车，他说：“Javier 就在 PRESIDIO，也正是我们第一次相遇的地方（马斯顿在刑场解救 Reyes），不过 Bill 似乎不在那里。其实你刚到墨西哥时，Javier 就付钱给 Allende 并获得上校的庇护，你彻底被骗了，你本该一直站在我这边的。Javier 曾经确实是革命军，还是个臭名昭著的赏金猎人，不过当时我在欧洲，和马德里一个大使的妻子一起生活。”这种事也只有 Reyes 这样的人才能拿来炫耀。

马斯顿说：“Javier 会为自己信仰的东西而战，他有很大的热情，但是心中无爱。当年，他最尊敬我们的首领 Dutch，所以当 Dutch 堕落时，对 Javier 的打击也最大，他几乎发疯了，因为他生命中惟一的信仰崩塌了。”

“听你的口气，你还是挺欣赏他的。”

“确切说应该算不上欣赏。不过，我们曾经也是很亲密的好友。但是他从未关系过我或任何人，包括那些他称之为朋友的家伙们。”

之后又说到刚才和 Reyes 一起鬼混的女人，他也不记得她的名字，他说自己不能只和一个女人在一起，这对他奉献自己生命保护的人民来说不公平，他想要墨西哥的未来人丁兴旺，让自己贵族的血液在农民间流传，那样就有一支真正的 Reyes 之军，他说着又开始亢奋了。马斯顿真希望自己没挑起这个话题。

马上就到 PRESIDIO 时，Reyes 跳下马车，他让马斯顿开着马车向正门冲过去，靠近之后就跳下来，Reyes 说着让马斯顿上了马车——因为他在马车后厢放了数箱 TNT 炸药。

“这太疯狂了，导火索有多长？”马斯顿回头问。

“我想时间肯定足够，我从这边看着你呢，朋友！”这家伙太二了。

驾驶马车高速驶向城堡大门，两条路汇集成一条通往城门的路的路口处就可以按 Y 跳车了，惯性下的马车会冲过去直接炸开大门，之后反抗军大举压上。城堡里的敌人多得杀不完，现在的首要目标是找到 Javier，他藏在城堡的某个房间里（可能的地点都在地图上用问好标记了出来）。适当清除一些敌人之后就从楼梯冲上正门对的二层，一边干掉敌人一边搜查屋子。进入正中央的大屋，马斯顿终于找到了他。

“许久未见了。”马斯顿用枪对着在里面不知所措的 Javier，他皮肤黝黑，带着宽边的帽子，嘴边有两撇小胡子。

“很久未见了，兄弟。”Javier 伸开双手表示友好，“不要这样啊，你不会想杀死你的兄弟吧，我们可是一家人啊！”

“曾经是，”马斯顿说，“之后你和 Dutch 疯了，就不再是了。”

“那你现在为政府卖命啦？”

“你还不是一样，只是不同的政府而已。”

“我觉得我们应该各走各的路。”Javier 说着向前迈了两步，把手搭在摞在一起有一人高的木箱上。

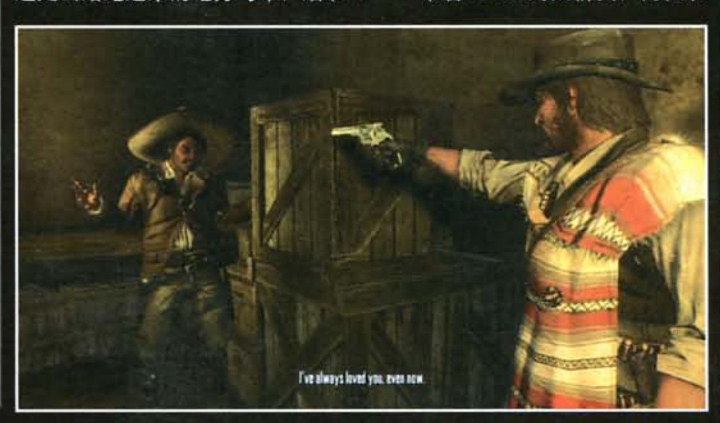
“Dutch 选的路是错的，你们当初丢下快死的我也是错的。现在我不是来裁决对错，而是要做个了结，你死还是我死。我觉得，死的人应该是你。”

“我们当初以为你已经死了，你要相信我，而且我能把 Bill 交给你。还有 Dutch，他在哥伦比亚，我能直接带你去找他。我一直都是爱你的，现在也是……”说话间，Javier 用力将身旁的箱子推向马斯顿，并趁机从窗户跑了出去。跟着他跑出镇子，骑上门口的马追赶他（叫自己的好马也行），可以射杀 Javier 也可以活捉，想活捉的话可以先用死亡之眼射杀他骑的马，之后用套索套住他，下马捆住他，放到马上带回 PRESIDIO，他说 Bill 还和 Allende 在一起。（也可以直接杀了他，如果是活捉了 Javier，回到 PRESIDIO 后需要将他从马背上按 X 弄下来，然后背到黄叉的地方。）

Javier 被狠狠地摔在牢房的地板上，马斯顿关上铁门，Javier 一会儿求情一会儿诅咒马斯顿和他的家人：“总有一天你会后悔的。”

马斯顿说：“你就只能再活‘一天’了。”这时 Reyes 告诉马斯顿政府军的援兵赶来了，马斯顿要到较矮的那个哨塔上使用加农炮炸翻从远处山路跑赶来的地方马车，瞄准了几炮就能干掉所有敌人。

确认没有再多的援兵之后，马斯顿下来到牢房重新扛起 Javier 走出小镇，Reyes 在后面拍手叫好：“两位老友再聚首，可喜可贺！”马斯顿头也不回地离开了。



带着 Javier 到大桥头，两位衣着光鲜的美国探员在等着马斯顿，其中稍瘦的年轻探员下车迎接他：“马斯顿先生！能在这里见到你真是意外的惊喜。现在 Javier 终于知道正义之手所及范围有多么广了。”说着他从马斯顿肩上接过 Javier 扔进汽车里。

“现在算是已经履行了一份承诺了吧？”马斯顿低着头说，侧眼盯着两个美国佬。

“非常不幸，一切如初，约翰，直到你完成你的义务为止。”男人的话语中带着戏虐，“我们需要你找到 Williamson，然后尽快回到 BLACKWATER。我们有情报说 Dutch van der Linde 就在那片区域。”说着，汽车启动了引擎。之前一直站在旁边盯着马斯顿的花白胡须的老人说：“对了，你妻子让我带她向你问好。”

R AN APPOINTED TIME 约定之时

到 Allende 府邸所在的 ESCALERA，镇上的房子冒着浓浓的黑烟，政府军对村民施以极刑。反抗军的一些士兵和政府军的士兵打成一团，马斯顿如匆匆看客一般拨开人群，来到小镇中央，Reyes 竟然被敌人抓住，几个士兵正在暴打这个反抗军的领导人。Reyes 看到我来了，大声呼喊着，当然不是求救，他永远放不下自己高傲的身分：“欢迎来到墨西哥。我和我的兄弟们正在讨论这个国家的未来！”马斯顿的枪指着身体壮硕的看上去是队长的家伙，三个士兵的枪也一致指向马斯顿，僵持不下之际，Luisa 从旁边举着一把小匕首大叫着冲过来，士兵的子弹命中她的胸膛，可怜的女孩儿仰面倒在地上。马斯顿将其他两个士兵的脑袋打爆，之后用枪对着小队长：“你是想找个解决办法，还是让我为了这个可怜的姑娘一枪打爆你的脑袋？”

“好，但是我们要像男人一样战斗，不能像狗一样。”

对决战胜小队长之后，为 Reyes 割开捆住双手的绳子，有人跑来报告说监狱里的人应该会帮助反抗军战斗，到监狱院子里小心消灭三个一起冲出来的敌人，进入监狱射击三个狱门上的铁锁将他们放出来。之后跟着 Reyes 的反抗军一起攻上山坡，优先消灭 Allende 宅邸门前使用重机枪的敌人，虽然会有敌人源源不断地跑过去架起机枪，但是还是要优先干掉正在用机枪的人。消灭两波敌人后，跟着 Reyes 一起跑到正门前，Reyes 让马斯顿使用机枪。（这里不要冲得太快，先到达机枪处的话，也许会出现 BUG 无法激活 Reyes 的行动，剧情就无法进行下去了。出现 BUG 就拿燃烧瓶丢 Reyes 或者想办法自杀，从攻山坡的检查点重新开始。）

Reyes 会和他的手下到门前放置 TNT 炸药，在他们全都躲远之后再射击炸药，干掉迎面冲出来的敌人。跟着反抗军冲到院子里杀死所有人到上层和 Reyes 汇合，之后又会有援军冲过来，建议到门口用机枪扫射。



回到 Allende 宅邸，几个人用斧头砍开了房门，看到 Allende 和 Bill 的身影，他们跑出去坐上马车逃跑。穿过大屋，从另外的门出去，来到下层干掉院子中的三个敌人，骑马追赶马车。先干掉保护马车的骑兵，靠太近会被马车上的重机枪扫射，当马车进入射程后就用死亡之眼瞄准重机枪，多锁定几次，因为很可能会锁定在机枪枪身上而不是控制机枪的人。将赶车的士兵杀死后马车停下。马斯顿大喊：“你们给我从马车上下来，蠢猩猩！”

“我这就出来了，别打我。”上校 Allende 吓坏了，用颤抖的声音求饶。车门被推开，Allende 拿着金色的佩刀将 Bill 踢出马车，“这儿呢，给你 Bill Williamson，给我留条活路。我保证，我会离开这个国家。”他一边说一边踩住 Bill 的后腰。

Bill 趴在地上愤怒地对马斯顿说：“你一直都是思想不坚定的家伙，是你自己让 Dutch 把你引上疯狂之路的！Dutch 想你死，我们都想让你死。”

“我的下一个目标就是他了，我会干掉你们所有人。”马斯顿说着开枪杀死了 Bill。Reyes 紧跟着干掉了 Allende。

（如果你迟迟不肯开枪，Reyes 会先射杀 Allende。Allende 死后 Bill 会站起来求饶。如果这时你还没有射杀 Bill，他会捡起手枪要杀你，这时候 Reyes 也会帮你射杀 Bill。所以无论如何，他们两人都是必死的。）

Allende 死后，Reyes 就成了墨西哥的新领导人，在城门外见到他，他感谢马斯顿为他和为墨西哥所做的一切。

“还要感谢那些为革命献出他们宝贵生命的人，比如像 Luisa 那样的人。”

“噢，对对，她非常勇敢，我们会想念她。”Reyes 说，马斯顿觉得他终于记住了那个为他献出了生命的女人，结果 Reyes 又说：“她是哪个人来着？”

马斯顿眼里露出一丝悲哀：“你的未婚妻……”

“噢，对，当然！会将一个特殊的日子以她的名字命名。劳拉之日！”Reyes 仰望天空。

“Luisa！”马斯顿知道这个男人没指望了。他觉得帮他成为了墨西哥的新领导者也好不到哪里去，一样是个沉迷女色的家伙，他和 Allende 的不同之处，应该就是 Allende 更暴力一些，也没他这么能说会道。

Reyes 邀请马斯顿和他一起在首都骑马兜风，马斯顿婉言拒绝，现在 Bill 死了，他要回 BLACKWATER 了。Reyes 说：“我要说的是我会想念你的，约翰·马斯顿。”

“我怀疑你甚至会忘了我是谁，Abraham。不过不管怎么说这是一次少有的历险。祝你的革命好运。当你赢得力量之时，一定要牢记你为什么需要它。”

“啊，”Reyes 稍稍迟疑，接着说，“我会的。一路平安，朋友。”

第三章 美国 西伊莉莎白 ACT 3 WEST ELIZABETH



BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS
承载一个又一个负担

马斯顿来到BLACKWATER镇，这个更现代化的城镇和ARMADILLO有着明显的不同，宽敞的街道，明亮的路灯，高大、结实的规整建筑。进入器宇轩昂的政府办公楼，大厅中一个带眼镜的公务员正在数着："101、102、103、104、105……"根本没有注意到马斯顿。

"我是来见Ross先生的。"马斯顿说。

那男人仍旧视而不见继续数着："107、109……"

"Edgar Ross。"马斯顿提高了音量。

"113。上楼右转。"他头也不抬地说了一声。

马斯顿经过前台走上木质楼梯，在二层的走廊里看到Fordham探员，他看到上楼来的马斯顿说："马斯顿先生，很高兴见到你。行程如何？"年轻的探员说。

"我的妻子和儿子在哪儿？我要见他们！"

"Ross先生向要和你谈谈。"他不紧不慢地看着手中的表格对马斯顿说，"我们现在有了重要的进展。"

马斯顿本来就心急如焚，现在被他一副漫不经心的样子彻底激怒了："你是想让我用手枪在你脑袋上开个洞吗？现在，就在这里？你想怎么着？"

"马斯顿先生，我请你冷静一下。"

"我已经按你们说的抓住了Williamson和Escuella，现在一切都结束了。别再跟我玩游戏了。"马斯顿大声嚷着。Ross推开办公室的门盯着马斯顿："没人想跟你玩游戏！如果我们真想玩，完全可以玩更有趣的游戏，比如吊死你或者没收你的全部财产，比如你那小农场，或者让你坐电椅。我们现在不去玩那些，我没侮辱你仅有的那么一点智商，所以你也别觉得我是白痴。我们之前说的是，用你旧帮派里的所有人换你的自由。你只给了我们两个人，还有Dutch Van der Linde呢！我们知道他现在在WRECK OF SERENDIPITY，他和一帮叛徒在一起，显然这是第二帮了，因为第一帮人，也就是你们当时的那群人，"Ross说到这里两眼放光，流露出一种喜悦，而又故意装出一副悲伤之情，"已经解散了。对了，你的妻子和儿子情况还不错，咱们都别给他们添什么乱子才好。"说完两个探员一前一后夹着马斯顿下了楼，Ross走到楼梯中间，转身掏出一把最新型的手枪顶在马斯顿的肚子上，说："这是给你的。"

来到一层，那个带眼镜的男人还在数着："343……"他虽然身处于此，但是魂魄在外。马斯顿听到一个熟悉的声音："这完全是诬陷，我有专利权。"是West Dickens那个卖药的老家伙，他原来跑到这个镇上来骗钱，还被抓了。马斯顿为他求了情，听说他之前有帮忙抓Williamson，Ross让守卫放了他，然后出门上了汽车。

身后继续传来节奏平稳的声音："344，345……"

马斯顿坐在汽车上，两个探员说笑一般讲着现在的情况——执法者和违法者共同从事一项维护文明社会秩序事业——不过马斯顿可不怎么想。"婊子养的。"马斯顿用自己的语言直接了当地表达了自己的观点。

"你给我管好你的脏嘴！"Fordham在0.3秒钟之内就厉声呵斥了马斯顿。然后Ross有条不紊地说："此话从你口中说出实在奇怪，马斯顿先生，因为，根据你的档案，你才是妓女所生。"马斯顿一言不发，Ross继续说，"我们还从档案上得知什么呢？恩，你杀了数百个无辜的人，抢劫了至少40家银行，这还只是记录在案的，他们说如果你能活到50岁就给你个大奖，当然这只是个笑话。"

"我只想要我的家人回来。"

"我可以肯定你杀死的那些人也想要自己的家人，你可真傻。不过你也不是太傻，你知道要怎样做，只要干掉Dutch，你就可以回家了，继续当个农夫或者你想假装自己是什么都行。"

"先是Bill，现在又是Dutch，再之后肯定还有其他人，什么时候能有个头？"

"我们说完才能完，你没有商量的余地。你曾经所犯下的罪，不是说抹就能抹去的，现在你本该死在监狱里，我们给你重生的机会，这是一次救赎的机会，你不能抹去你的过去，马斯顿先生，但是我们可以。"

说完他们继续拿马斯顿开心，问他觉得这汽车坐起来怎么样，是不是又舒适又可靠。马斯顿没好气地从嘴里挤出一个字："不。"

"现在看，这种牛仔越来越少啦，虽然说这些有些陈词滥调，但是他们像野牛一样快绝种了。现在已经进入机械时代了，这块被上帝抛弃的地方也终于进入二十世纪了，而你们还是这么顽固。"

和两个威胁自己家室的探员坐在一辆车上，马斯顿一定郁闷到极点，汽车快到游船Serendipity的残骸了（WRECK OF SERENDIPITY），这船的残骸已经沦为了歹徒的窝点，听说Dutch和他的人在这里修建营地，Ross让Fordham跟着马斯顿一起去找Dutch。

来到河边，靠近大船时听到人的惨叫声，Fordham让马斯顿一个人去看。从船尾的水车外围绕道到船的另一侧上楼梯到二层，跑到船头上到三层，发现了叫声的源头——一个头上罩了麻袋被捆在椅子上的男人。Fordham也冲了上来，撤掉麻袋发现是他们安插在Dutch身边的线人Nastas。

"这是陷阱！"Nastas被解开绳子之后大叫一声，接着又倒在了椅子上。Dutch的人全部现身，将三人团团包围，Fordham让马斯顿扛着Nastas一起跑（屏幕上方是Nastas的生命值），单手就只能使用手枪了，而且行动受到了各种限制，幸亏Ross刚才给马斯顿的手枪性能强劲，一路上Fordham都躲躲藏藏，还是要马斯顿干掉敌人，原路下来，在水车旁先干掉远处的敌人再下到码头上，最后跑回Ross的汽车逃离。

汽车没开出去多远，引擎盖上冒起一团烟雾，熄火了，这就是他们吹嘘的"机器时代的优越性"。Dutch的人冲了过来，Ross让Fordham修车，他和马斯顿跑出去防守，躲在大石头后面，迎面过来了大概二十几个人，有骑马的，有跑着的，气势逼人，压近速度极快。先用步枪干掉几个人之后，就冲过来大批敌人，换上手枪发动死亡之眼尽量多地干掉敌人，不能让敌人跑过去靠近Fordham。Ross的枪法比Fordham准不少，将所有人干掉回到汽车旁，Fordham还在执着地在引擎前摇动着把手，在冒起最后两团紫烟之后引擎终于启动了，三人上车继续往BLACKWATER赶。

汽车停在了镇上的一间公寓前，探员将伤者暂时留在MacDougal教授家——一个棕黄色头发、眼镜一直歪着架在鼻梁上的瘦削男人。Ross告诉马斯顿："MacDougal是耶鲁大学来的人类学家，他现在来这里休假，是美国政府的好朋友，你可以帮他研究一下本地人的问题，他是个好家伙。"之后MacDougal的任务开启，图标是MC。



MC AT HOME WITH DUTCH

探访



进入 MacDaugal 暂住的屋子，教授端坐在显微镜前，为自己看到的发出了惊呼："太不可思议了，简直难以置信。"他看到马斯顿进门来，问好之后忽然像发现了什么新大陆一样站起身来说："告诉我，先生，你是不是来自 NORSE STOCK？"

"就我所知不是的，我在孤儿院长大，父亲是苏格兰人。"马斯顿一脸的不解。教授则围着他一圈圈转着细细打量："你会成为我研究的自然人种特性理论中的一个有趣的例子。你显然是一个白种人，但是，但是，但是却拥有一种充满野性的灵魂。"他伸展双手，似乎马斯顿是一种美妙的事物，他要将之展现给世人一般，"我说的野性是最善意的那一种意思，一种自然的高尚情操，但却是那么得简单，纯粹。我正在通过我的显微镜观察一些血液样本，来自于身高、体重和年龄都相仿的原住民和白种人，结果你猜怎么着？"

"不明白。"对马斯顿说这些学术性的东西肯定是这样的答案。

"它们几乎完全相同！这意义非凡，完全推翻了我的上一本著作。虽然这次休假是他们强加给我的，不过我的奖学金还能撑很久。"他一边说一边从摆在桌子上的箱子中拿出一支金色的针管，"你想来一剂可卡因吗？我有足够两个人的剂量。"

"现在这种时候还是算了吧。"马斯顿说。

"这可是与众不同的药呀，它能完全激活自己的本性，对我思考问题有极大的帮助！"他用自己充满血丝的眼睛望着马斯顿。

这时候 Nastas 推门进来，他的伤看来已经痊愈了。教授开始用手比划着试图和这个原住民交谈："你能不能脱下你的拖鞋？"教授翘起一只脚，用手指着鞋子说，Nastas 一副不解的神情，"或者剥下一只兔子的皮？你知道我们看不到星星，不过我的心仍旧是纯洁的，我们的心灵是相通的！"教授扭头向马斯顿解释，"跟这些野蛮人说话需要用一些简单的隐喻才行。"

"先生，我在印第安人居留地长大，也上过学。"Nastas 礼貌回答让教授颜面全无。教授却满不在乎，反而为能有进展而高兴："噢，那太好啦。"马斯顿无奈地将头扭向一边，尽量不看这个疯疯癫癫的痴迷学者。

"我可以带你去看你想看的东西。"Nastas 说，"我知道那群歹徒的藏身之处，Dutch 从居留地引领一批追随他的年轻人到 COCHINAY 山上去了。他们变坏了。"

"野性之心绝对不会习惯文明定居生活的！"教授大声说出自己的观点，"我一直以来都是正确的！"

三个人从研究室出来骑上各自的马，由 Nastas 带头向 COCHINAY 山行进。教授对马斯顿说："我完全被 Dutch 吸引了——一个白人在原住民之间生活，一个文明的灵魂回到未开化的状态，这是一种'反向同化'……或'逆向适应'……我还没有为之命名……Ross 告诉过我你们几个人之前的故事，虽然我早就已经不是读童话的年纪了，但是心中却洋溢着幸福和愉悦。总之，就像罗宾汉的故事——本性和背叛的传说，是这样吧？"

"我们就是组成了个帮派，教授。我不会去深究那么多。"

"可是研究这些是我的工作呀，我的宝贝男孩。"教授说着，旁边跑过一群北美野牛（Buffalo），Nastas 说在白人的过度狩猎下，它们濒临绝种，当教授反驳说原住民整个社会形态就是狩猎，Nastas 告诉他一个真理："我们以此为生，以此为食，而不是像白人一样，把狩猎当成一种体育运动，一种娱乐项目，这样下去的话，北美野牛很快就会绝种了。"

教授生气了："谁教给你的这些胡扯的理论？物种灭绝这个谜团，达尔文就已经驳倒你了。物种不会灭亡，他们只会进化。狩猎，在一段时间内，会让野牛变得更强。"

三人骑马进入树林深处，接着，土地染上了点点白雪，渐渐覆盖满整个大地。教授开始害怕，他用颤抖的声音说："这树林让我产生了不详的预感。越来越黑了……"

"我以为你是一个勇敢的文化习俗探险者呢！"马斯顿说。

"我几乎很少出门，只在自己的思想中探险。"

一路都在前面带路的 Nastas 说："在它们还在时好好享受吧，你们很快就会将这些树开采光。"教授从他的语气中听出明显的愤怒和敌意。来到山崖下，三人下马走进峭壁，教授终于受不了了，他重新骑上马折返了回去。

Nastas 和马斯顿相互帮助上到高台上，Nastas 在翻跃封住隘口的木头障碍时，中间垫脚的木头平台散落了，后面的马斯顿只能找其他的路了。爬上左边的石块，扒住缺口上方岩石上的裂缝到对面，再向上走与 Nastas 汇合，两人一起进入矿洞 NEKOTI ROCK 中，走到尽头，死路一条，两人刚一转身，一个家伙怪叫着窜出来用刀子刺向 Nastas，Nastas 毫不迟疑地掏出手枪射中来人的小腹，敌人倒地后又向头补了一枪，毫不迟疑，不过 Nastas 的手臂被刺中，血涌出来。是埋伏，不能久留，冲出山洞，装满炸药的小车顺着铁轨滑进洞中，在两人身后爆炸，在洞口干掉三个敌人之后 Nastas 靠在石壁上，他让马斯顿先走去找 Dutch，他的伤还很严重，无法快速行动，会拖了马斯顿的后腿。马斯顿自己继续爬山，耳边隐约听到野兽的低吼，果然一只黑熊从草丛中冲出，霰弹枪是对付熊的最好武器。

继续向上爬，在走过峭壁旁的狭窄小路时尽量不要跑，否则很容易掉下去，也不要贸然剥取地上早已死去的动物的皮，因为这些尸体说明有凶猛的野兽在附近，剥皮时很可能会有野兽出来袭击你（一只美洲豹）。向上爬到顶，会发现远处篝火旁的守卫，不要引发警报，蹲下悄悄走过去，用飞刀戳头杀死他，捡起望远镜。向下看营地，寻找 Dutch 的下落。在一个帐篷旁，Dutch 拉出一个被捆住双手的警察，在营地中央一枪爆头。之后 Dutch 从容地抬起手臂，枪对准马斯顿，子弹命中望远镜，发出金属碰撞的声音，马斯顿倒在雪地上。

"马斯顿先生，马斯顿先生。"教授低头在马斯顿面前呼叫，他将药瓶伸到马斯顿鼻子前，刺鼻的气味将马斯顿从昏迷中唤醒。

"你被什么撞了头，我们把你抬了下来。"教授说着，觉得理亏，重新说，"Nastas 听到枪声便赶快跑上去把你抬了下来。我当场制定的逃跑计划，当然，我是一个策划者，不是一个行动者。"他的眼镜歪得快掉下来了。Nastas 说他的族人和 Dutch 在一起，现在要想想办法了。

教授说："我在耶鲁大学认识一个男人，他的父亲曾经在 Wyoming 用一个下午就杀死了 18 个原住民，那家伙非常非常……有问题，他喜欢和唱诗班的男孩们在一起。"

在 Nastas 面前说这些，招来的是这个原住民的大骂："在聪明人面前，你简直是个十足的蠢货，先生。"

"绅士们，我要走了，你们自己争论对错吧。"马斯顿走出门去。



G GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE
伟人也不会永世英明

进入Ross的办公楼，他从自己的办公室出来，说："线人告诉了我一些有趣的消息，我们共同的朋友——van der Linde先生，要到镇上的银行抢钱。"Ross带着Fordham和马斯顿上到楼顶准备狙击Dutch，楼上有狙击枪和弹药补给，拿满90发到狙击点，视角正对银行大门，Ross说Dutch已经在里面了，他指指左边马路对面的房子旁的马桩上拴着的三匹马——那是Dutch的人拴在那里的，一会儿他们会向着那里跑。在所有人都出来到空地之前不要射击，如果太早引起他们的注意，他们有可能躲在银行中不出来，所以要等Ross的信号再开枪。

没等多久，Dutch的人就推开大门出来了，第一个推开门的人挟持着一名人质，没等所有人反应过来，人质就死在歹徒的枪下，Ross大喊开火。

小心不要射击到无辜的市民，其实只要盯准银行的大门就行，他们会一个一个从正门逃出，使用狙击枪挨个消灭，有时敌人冲出来得太快，看准逃跑方向寻找他们，使用死亡之眼可以更容易命中跑动中的敌人。二楼的窗口有时也会有敌人探出头，同样狙击杀死。杀死所有冲出来的敌人后，Ross让Hopkins和Manning两个警察跟着马斯顿一起去银行里抓Dutch。

先射击银行大门的锁打开门，消灭柜台后面的几个敌人，之后到柜台后面，侧室内有一个歹徒挟持着银行工作人员当人质，死亡之眼爆头。上二楼消灭所有人后到办公室门前，三人各就各位之后开门进入办公室。

Dutch和他的一个手下一人挟持着一个人质与马斯顿三人对峙。

Dutch用手枪指着一个女人的头，在她身后镇定地说："见到你真高兴啊，约翰。"

"嗨，Dutch。"马斯顿的手枪指着Dutch说。

"Abigail怎么样？"Dutch问起一个女人的名字，是马斯顿的妻子吧。

"还不错，我希望……有一段时间没看到她了。"马斯顿实话实说，藏起不想说的细节。

"因为你在追踪我吧？"Dutch一边说一边很小步地向前移动，离门越来越近了。

"放了这女人。"

"当然，当然会……你的小男孩儿怎么样了？"他又向门小跨了一步。

"他已经不小了。"

"不小了呀。他现在多大了，15？16？是不是感觉到时光飞逝啊？"

"一切不都是吗？已经结束了，老兄。"

"当然，当然，我投降，约翰，现在你是这里的主人（你说了算）。"Dutch继续说着，他枪口下的女人一直因为恐惧而持续不断地发出颤抖的呻吟声。

"自从你丢下快死的我不管之后，我就是我自己的主人了。"

"我们都会犯错的，我从未宣称自己是个圣人。但是同样的，我也从未把你当作一个任凭我使唤的仆人。"

"我只是在努力解救我的家人，Dutch，我们必须都有所妥协。让那女孩走吧，结束了。"

"你想要这个女孩儿？你一直都是个浪漫的家伙。"Dutch不慌不忙地对周围的人说，"你们知道吗？绅士们，这家伙娶了一个婊子，她曾经和我们一起的，我们所有人都上过她，但是这家伙娶了她。这让他变成了一个比我们都高尚的家伙。一个更好的人。给你这女人，约翰。"

"慢慢来，Dutch。"马斯顿说这句的时候Dutch已经转到了门口。

"这算是我们这次分别的礼物吧。"Dutch说出最后一句，将女人推向马斯顿，并且在瞬间将一颗子弹射入女人的后脑，然后疯狂地向外跑。

"混帐！"马斯顿大叫一声追了出去。后面的警察一边跑抱怨是马斯顿的错，马斯顿说："你也有枪。"他们说是马斯顿拖的时间太久。马斯顿说："那我下次直接把那女孩毙了。"

出门骑上自己的马，一直在外面盯梢的Ross说他看到了Dutch和他的手下逃跑的方向，Dutch偷了银行经理的汽车，Ross知道这条路上有Dutch的一处伐木营地，那里应该是他们的目的地。

马斯顿和Ross在内的七个人一起骑马追赶Dutch，他们说自己既不是执法者也不是军队。路上Ross说："那么，刚才那就是伟大的Dutch啦？真是一个模范啊，那个影响你一生的人。他变了吗？再次见到他感觉如何？是不是拨动了你的心弦？"

"没有。"马斯顿回答，"仍旧是他变成的那个疯狂的混蛋。他让我想起你，一滩暴力的狗屎，还把自己和上帝混为一谈。"

"你嘴可真甜！现在你必须杀了他，你的阵营已经选好了。"Ross说。

"我的阵营从不是我选的，它是被给予的。如果我能选择，在我杀死Dutch之前，我早就杀你一百遍了！"马斯顿更憎恨伪和的探员。

"哈里路亚！我们终于互相了解清楚了。"

来到森林里，Dutch果然在BEARCLAW CAMP停下，敌人重兵把守，有些很矮的岩石虽然可以用作掩体，但是因为本身的高度和敌人的高低差，仍旧会让马斯顿暴露在敌人枪下，树是比较理想的掩体。一路杀到伐木营地，没有Dutch的身影，他已经逃跑了。

Ross骑在马上居高临下地对马斯顿说："害怕射击他？无法承受？"

"当机会来了的时候，我会送他一颗子弹的，不用担心。虽然我也不喜欢自己这样做，但是我会的。"

"好样的，好样的。你知道，这一切都结束之后，你会得到一个奖章。"Ross笑着说，还指了指自己的胸口，"我知道我肯定会得奖章。"



MC FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES
纯粹出于科学研究之用

推开教授房子的门，他话都说不利索了："别在意我说话的状况，我现在处于极度兴奋之中。一部分原因是那些麻醉剂的刺激，"他一边说一边在屋子里踱着愚蠢的步子，姿势怪异，"但是主要原因是我发现了真相。8年以来，这迷题折磨着我的思绪，今天我终于解决了！野蛮人的灵魂的本性！是什么铸就了一个人的人格，就像我们的……和他们更坏的……我从不应该用'更坏'这个贬低性质的词语，但是但是但是但是更少！是什么让这种人比我们拥有更少的人性？在动物和上帝这个闭链的物种环中，他们更接近野兽。"他已经手舞足蹈了，双手伸向天空，摆动着，颤抖着，"你知道，我曾经和耶鲁大学的某个教授就此事争执过，引起了一些流言蜚语，但是我要证明自己是对的，先生，我要向他们展示什么才是真正的文明。我有一个方法同时满足我们两个的愿望，我将把Dutch带到你面前，还有我自己，鲜明的对比，一眼就能看出他就是那种退化回归野蛮人性的最佳例子！"

马斯顿跟教授出门，Nastas牵来教授的马，三人骑马出镇。教授说："Nastas与他们协商了一次会议，应该说是一次类似巫术的仪式，一种灵魂的集会，印第安人和白人，学院派和罪犯，都会齐聚一堂寻找一种共同的知性！"

Nastas 说："Dutch 的一些人同意在 BEAR CLAW 的小屋和教授见面。他们也许也有兴趣听听白人花费数百年时间得出的关于文化风俗和社会形态结论。"

"棒极了！你觉得我可以请求从他们脚底取一些皮肤样本吗？"

"……我认为那不是一个好主意。"

路上冲出一只熊，教授大叫着掏枪给了熊一枪，他把它惹火了，只能杀了它。到了 BEAR CALW，下马进入小木屋，三个原住民拿着枪在狭窄的空间里等着。

"我们抱着和平之心而来。"教授进门就说。

"这些话从你这样的人口中说出来没有任何意义。"中间的印第安人说，"看看你们对我们做的一切，看看我们！像动物一样生活，在肮脏的泥土中挣扎。"



教授看出形式不对："其实我……我……暴力不是解决问题的方法。"

"也许你和我们没有生活在同一个美国。"

"Dutch 那样的人会将你们引向灾难的。"教授说。

"我想我们已经经历过灾难了，那种你们连想都不敢想的灾难。"他说着举起手中的枪，"举起手来。"教授立刻将双手举得高高的。

"这和我们约定的不一样。"Nastas 一边说一边轻轻向前迈了一小步。

"你给我闭上嘴，你这个背叛族人的危险毒蛇。"中间的印第安人说话间就开了枪，子弹正中 Nastas 的脸庞。马斯顿见事不妙，瞬间干掉了屋里的几个人，然后叫教授快些找掩体蹲下，外面已经乱作了一团。靠在窗口干掉外面的数个敌人，之后保护教授回到镇上，路上还是会有不少的敌人，不用管教授太多，干掉敌人往 BLACKWATER 跑就好。

MC THE PRODIGAL SON RETURNS(TO YALE)

浪子回头

天黑之后（6PM–5AM）进入教授住的旅馆，他被之前在伐木营地小木屋中的乱射吓坏了，正在打包自己的东西准备趁着夜色离开，他受不了这野蛮的荒地了，愤怒的他骂马斯顿是野蛮人。

马斯顿回答："我们不都是吗？"

"我不是，先生。我来自康涅狄格州，我是耶鲁大学的教授，我写书，我才不想死在这里。"他越说越激动，之后抓起针管坐到墙角的椅子上给自己来了一针。他舒服地瘫在椅子上，还没 5 秒钟，旁边玻璃碎裂的响声就又一次让他受到了惊吓，他大叫着"苍天啊"抱头蹲在了地上，旁边的落地窗破了一个洞，玻璃碎了一地。

"约翰，在吧！"声音从街上传来。

"嗨，Dutch。"马斯顿侧身向下看，Dutch 带着他的人在楼下。

Dutch 听到马斯顿的声音，高兴地说："这就叫一石二鸟吧！你，和那个教授，我今天都要杀了。"

"为什么你要这样做？"

"不知道，运动吧，我想。"

"行吧。不如我出去，我们打吧？让教授离开，也让你的手下们回家和家人团聚。"

"听起来是个完美的计划，"Dutch 像作演讲一样，一边说一边左右踱着步子，"惟一的问题是，我的手下们，他们在很久以前就已经失去自己的家人了。我们不是小偷，约翰，我们在为一些东西奋斗。有点儿像你，不同的是我们为一个理想战斗，而不是只为我们自己。"

"那太美好了，Dutch，你一直都是一个优秀的演说家。"

Dutch 说够了，他决定让当前的情况有所进展："那么现在你应该很友善地将那个学院派的家伙送出来了吧，我们要让他看看我们心中的人类学的艺术是什么。"



"我们怎么办啊？"教授用很小的声音对马斯顿说，生怕楼下的人听到自己说的话。



"我会把你交给他们，看着他们把你碎尸万段。"马斯顿说出此话，教授吓得一哆嗦。马斯顿赶忙补充："说着玩的，"教授被搞木了，"我们从房顶逃出去，送你回你的象牙塔去。"

教授连连道谢，马斯顿说："咱们还没逃成呢，你还在这里呢，谢个屁啊。快跑。"

出门推开隔壁房间的门，一对男女正在床上调情，教授进来之后说了声你好转身关上门用衣柜堵住。谢顶了的中年男人不知所措，马斯顿指着他俩怒气冲冲地说："你俩都别出声！"教授从窗户出去，由梯子爬上楼顶。

马斯顿跟着爬梯子来到楼顶，教授被 Dutch 的一个手下挟持了，掏出手枪死亡之眼干掉敌人后，用狙击枪清光四周屋顶上的敌人。通风扇旁有狙击枪子弹补给。之后跟着教授下梯子，跑过房顶跳到小巷中骑上马，跟着教授向 MANZANITA 火车站跑去，他说："我要做下一班车离开这个鬼地方！实在不能太糟了！"

"至少你的下一本书的题材有着落了。"马斯顿说。

"我曾梦想着记录下古老西部的最后日子，那些浪漫、荣耀和高尚情操！结果却发现这里只有人们之间的相互残杀。"

"一直是这样的，教授。古老的西部还没死。"

"他们大部分人都是在居留地中长大的，接受过学校的教育，为什么结果还是这样？"

"因为他们的土地被夺走了，他们生活了数百年的土地。"

"那是为了他们好！让他们成为有生产力的农民，他们被赋予了信仰！"教授说，"我要回到刀子和叉子是人们用来吃饭的地方，在那里人们不会用全部的时间想着怎么杀死对方。"

"你要回耶鲁吗？"

"呃……我还不能确定我目前能不能……"来到车站售票口，教授说，"终于到了，来一张通往文明社会的票，谢谢！"他走向列车，"我的研究算是完成了吧。野蛮之地没有文明。纽黑文市会为此颁发一块奖章给我。"他看着地面，"他们最好会给我……好了，再见，马斯顿先生。"教授给了马斯顿一个深深的拥抱，马斯顿的表情告诉我们他也许并不太需要这个文明人的温暖怀抱。

"祝你好运，亲爱的朋友。"教授说着上了火车。

"再见了，教授。"

火车远去，驶向……文明？



AND YOU WILL KNOW THE TRUTH

你会知道真相

在市政厅，马斯顿和两个探员继续争执，希望他们放了自己的妻子和儿子，不过没有任何结果。Ross 说："你就是一个活着没有任何意义的生物，绝望地抓住自己的生命，就像这个镇上其他的社会渣滓一样。" Ross 盯着马斯顿的脸，"我知道这挺难的。你仰慕 Dutch，他是个充满魅力的家伙。他就像那些东部的自然派作家，只是他做得有点儿过火，除了热爱花卉、动物、人与兽之间的和谐之外，他还为了钱打爆人们的脑袋。这就让他成了一个罪恶的杀人犯。我不是什么哲学家、理论家，不过只是因为他不喜欢这花朵，便从赏赞花朵跃变成射杀平民，这跨度也太大了。" 他一边说一边在办公室里来回走着，最后停在举着步枪的 Fordham 身边，"我们，我和 Fordham，我们扮演坏人，我们要执行法规，这法规并不是完美的，但也不是彻底坏透了。"

"正是这样，有什么其他方法吗？" Fordham 说，他们像在说相声。

"我告诉你其他方法是什么吧，这并不复杂。就是一个人用他的枪与另一个人决斗。" Ross 用右手作了一个对决时的动作，"确实，文明也许很愚蠢，但是这另一种方式，马斯顿先生，那就是地狱。"

马斯顿说："你们维护文明的方法，还有什么人们喜欢不喜欢花，还有所有你们之前说的乱七八糟的东西，就是绑架一个男人的妻子和儿子吗？"

"好吧，我知道这里有些矛盾。我也不会骗你。就像我刚才说的，我并不是什么伟大的理论家，在 Dutch 袭击了我们的军队和银行之后，我们要将他绳之以法。" Ross 看着马斯顿，"你要帮我们吗？"

"我有选择的余地吗？"

"现在你既然提出来，我就告诉你——没有。"

"刚才那一通演讲算什么？"

"我也不知道，但是可以肯定的是，将之说出口的感觉很好。"

三人出了办公楼，探员坐进全副武装的小卡车的驾驶室，马斯顿上了后厢，里面是一挺重机枪。马斯顿站在机枪后面，镇上的人看到当街而过的武装卡车都交头接耳地议论着这种从未见过的杀人武器。Ross 说："最近几年我们的军事研发取得了突破性的进展。这不只是个原型，你真应该看看它们在佛吉尼亚州的表现，很快世界上就没有



我们赢不了的战争了。随着世界的改变，我们也要改变思想方式，我们意识到团结起来才能向前，看看周围，军队、警察和政府都同心协力。"

"那你们为什么要需要我？" 马斯顿问。

"因为你要去杀死 Dutch。要用更聪明的方法伸张正义。像你这样的罪犯，我们应该怎么处置？怎么让你回报社会呢？为什么还要去浪费一个好人？我们可以派坏人去完成同样的工作。我想称他为'报应性的赎罪'，太巧妙了。"

"在我打爆你的脑袋之后才更巧妙。" 马斯顿说。

他们在离镇不远的地方扎起了营地，并放出消息说里面贮藏了大量的弹药和食物，Dutch 的帮派需要持续的补给，这消息足够吸引他们出来。来到营地，驻扎的士兵说在一小时前发现了 Dutch 的一个手下，他们应该已经上钩了。探员将车开到阻击地点，前面有麻袋搭起的掩体，没等多久 Dutch 的人便骑着马冲过来。用加特林机枪扫射敌人，可以按方向键下在小地图上看清整个战场上敌人的分布情况。抵御住敌人第一波攻击后，敌人开始逃跑，Fordham 开车驱赶，战车在崎岖的山路上行驶起来非常不顺畅。马斯顿继续控制战车上的机枪扫射，如果错过一两个敌人，但是已经开过去，就不要再回头射击了，优先消灭战车前方路上的敌人，否则会得不偿失。半路上会冲过来一辆装满炸药的马车，射杀两匹马或攻击马车车厢引起爆炸让马车停下，否则撞上就会车毁人亡。

进入树林间的小路，战车中了埋在路上的炸弹，被炸翻在地。



AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE

那真相会给你自由

注：这个任务会在上一个任务中，战车被炸翻后自动开始。

马斯顿被甩出去很远，两个探员从被炸翻的车里爬出来，Ross 一身血迹，西服也破损了："看来你的导师 Dutch 不想那么友好地对待他的学生了，他已经疯了。"



军队的上尉说："我想我们需要在太阳落山前抓住他。"

"正如你所说，" Ross 说，"否则他就又逃之夭夭了。"

"如果我说不去呢？" 马斯顿表示了反对，他今天已经受够了。

"那么在我杀你前，让我把现在的情况讲明白吧。我们现在仅剩的一个可以帮忙抓住 Dutch 的人，就是我们所知道的惟一一个了解他的人了——你的妻子。"

"没有那个必要。" 马斯顿听到这个连磕都没打就同意了，"Ross 先生，上尉，我们走。"

"上马，出发！" 十人左右的马队一字排开，直奔 Dutch 在 COCHINAY 山上建的要塞。马斯顿告诉他们："我曾经和教授去过要塞，现在我们这帮人过去，应该能撑 5 分钟吧。"

马斯顿骑马跟在马队末尾的两位探员身后，Ross 说："Nate Johns 长官应该会非常高兴，他一直想清除这块区域里肮脏的人们，我们的老朋友 Dutch 一定没想到自己给我们帮了一个多大的忙，他煽动起了所有原住民的愤怒，这就是一个干掉他们的很好的藉口。"

Fordham 说："看见没有？这就是想同化野蛮人的结果。你怎么会跟随过那样的男人？"

马斯顿反击道："你怎么能跟着像 Ross 一样的人？"

Fordham 说："Dutch 是一个精神病，一个杀人犯和强奸犯。"

"Ross 也没什么两样。最起码 Dutch 曾经是一个好人，远远好于你们。就是你们这样的混蛋让他走上这条道路的。"

Ross 说："我希望你做好结束这一切的准备。"

"任何能把你们这群混蛋甩开的方法，我都能接受。"

"总会有人监视你的，马斯顿先生。我觉得到现在你应该早就明白了。你觉得你能就这样拜托自己过去的生活吗？不再犯错？我们一直在盯着你，你是一个不知感激之情的家伙。与其为你所犯下的过错惩罚你，我们愿意给你机会杀死那个背叛你的人。"

路程很长，通过森林，来到雪山，在 Dutch 的山寨前，所有人下马，上尉让一个士兵跑去把

木门炸开，大家一起冲了进去。干掉通路上的敌人，在村落的大门前先不要冲进去，躲在上方的岩石后面用狙击枪可以干掉里面出现的大批敌人。也可以直接冲进大门，用加特林机枪干掉村子里的大批敌人，但是要小心不要误杀了美军。村子里的敌人都消灭后，在第二道门前与上尉汇合，他让一部分人留在村里照顾伤员，自己和马斯顿一起保护设置炸弹的士兵。攻击左右两边高处平台上冲出来的敌人，一段时间后大门被炸开。马斯顿看上尉也受了伤，决定自己一人去面对Dutch。

Dutch出现在前方高台上，他说："看来就剩你和我两人了，约翰。你应该乖乖待在家里。"说着他架起特林机枪射击。马斯顿躲在箱子后面。

"在我教给你一切之后，你竟然在为政府卖命！这让我感到耻辱。"

"我别无选择！"两人一边战斗一边说着，马斯顿先干掉了Dutch的两个守卫。

"永远都有选择，只是你根本就不想选择。"

"他们抓了我的家人。"

"你的家人？Abigail可以是任何男人的妻子，约翰。还有Jack，他也不过是另外一个妓女的儿子，就像你一样。"

用狙击枪射击Dutch身旁的一个油灯，火焰在他身边燃烧起来，Dutch被迫离开机枪跑进山洞。追上去，从左边的小房间由梯子上到刚才Dutch所在的平台，跑到对面进入山洞，来到山洞内一个宽敞的大厅里，Dutch爬上了高高的架子："你和我一样，你永远不能改变自己。"他说着用手枪向马斯顿开了一枪。从架子右边的梯子爬上去，Dutch继续逃着："你不能抹去历史，杀了我，你过去做过的一切也不可能抵消。这就是你没想清楚的地方。"

Dutch通过一条条梯子向上爬，最终跑出山洞，来到山顶悬崖边，无路可走，眼前的乌鸦吱呀呀地叫着向远方飞去。马斯顿也跟了上来，用枪对着身负重伤的Dutch。

Dutch转过身，先开口："再打遍招呼吧。你好啊，约翰。"

"你好，Dutch。"马斯顿的毛瑟手枪指着一手扶在因深呼吸而上下起伏的胸口的鬓角花白的老人。

"我们不应该总以这样的方法见面！"Dutch说。

"当然。"

"不过我有个计划，约翰。"

"你总是有计划，Dutch。"

"这次是个好计划。"Dutch将自己手中的银色左轮手枪扔在地上，他已经退到绝路，身后是山崖。

"我从未怀疑过。"马斯顿将枪揣进挎兜。

"我们不能永远与自然对抗，我们不能与变化对抗，我们不能与重力对抗，我们不能与任何事物对抗。而我的一辈子，我所做的惟一的事情就是战斗。"

"那就放弃，Dutch。"马斯顿说。

"但是我也不能投降，我不能反抗自己的本性。"Dutch穿着薄



薄的单衣，这个老人在寒风中摇摆不定，"这是自相矛盾，约翰。你明白了？"

"那么我只能杀了你。"

Dutch的嘴角向上翘了一下，算是一个小小的微笑，之后悲伤的表情笼罩了他的整个脸庞："当我走了，他们只会再去寻找另一个怪物，他们必须如此，因为他们必须为他们得到的俸禄找些事情做。"

"那是他们自己的事情。"

"我们的时代已经过去了，约翰。"说完他绷直了身体，向后倒下去，从山崖上坠落，重重地撞击在下面的石头上，身体以奇怪的角度弯曲，最后落在雪地上，一动不动。马斯顿摇摇头，走进山洞。

来到山脚下，马斯顿站在浑身是血的Dutch身边一言不发。

Ross迈着优雅的步子走过来："那么最后你还是没胆射杀他。"

"这个男人已经死了，Ross。"马斯顿看着Ross。

"确实，我能看看你的枪吗？"Ross从马斯顿手中接过毛瑟手枪，走到Dutch的尸体旁边，枪口对着Dutch，嘴中叼着雪茄看着马斯顿，手指扣动扳机，尸体胸口血花飞溅。Rose用左手夹住雪茄，说："相信我，这样一来报告看起来就更好了。"他把手枪丢还给马斯顿。

"你的妻子在上星期的监狱暴动中死了。"Ross慢条斯理地说。如同晴天霹雳一般，马斯顿立刻掏出枪对准Ross的头，手指扣在扳机上。

Ross举起双手，连连后退："我只是在说笑的，可爱的小男孩。他们已经被送回你在BEECHER'S HOPE的小农场了。"他放下双手，重新把雪茄放回口中，"他们安全得很。"

"最好如此。"马斯顿收起手枪。

Fordham走过来："谢谢你，马斯顿先生，为你所做的一切。我知道这对你来说并不那么好接受，但是我仍旧要说，你的国家引以你为荣。"

"千真万确。再见了，约翰。别再惹麻烦了。"Ross转身走开，"走吧，Fordham。我们去打扰其他人吧！"

A THE OUTLAWS RETURN

归乡

马斯顿回到自己的农场，看到自己熟悉的家，他下马，呼叫着："Abigail，Jack，有人在家吗？"他盯着家门口，希望有人能推开门冲出来迎接他。

门开了，是穿着蓝色衣服的



Abigail。马斯顿高兴地说："噢，亲爱的，没想到还有能再见到你的一天。"

妻子一言不发，快步走到马斯顿身前，对着他大声嚷道："你一点儿也不好，你个混蛋！"她咒骂着给了马斯顿一个响亮的耳光，"我以为你死了，我以为你死了，约翰。"她一拳拳打在马斯顿厚实的肩膀上，"你去哪里了？你去哪里了？"

这个刚刚出生入死的牛仔慌忙招架着，等妻子捶够了，他说："你知道我去哪里了，亲爱的，你知道。"

"你去见Dutch了，是不是？还有Bill？"

马斯顿点点头。

"你不是回去和他们鬼混的？"

"我已经结束了那种生活，就像你已经结束了你自己的一样。"马斯顿说，"他们怎么对你？"

"我能照顾好自己，约翰。"Abigail露出自信的表情，"有个守卫有一次想动我，但是我可没那么好欺负，看到我的反抗手段，他再也不敢了，也没有其他人敢。"

"咱家男孩怎么样？"

"像你我一样，他就像一个没有父亲关爱下长大的孩子一样。"

"这不公平。"

"那什么又是公平的呢？"

"一些树枝繁叶茂，其他的死去；一些家畜茁壮成长，其他的被狼吃掉；一些人生来富有……所有的一切都不公平。你懂的。"马斯顿说。

"我们在试着改变，我是说，那不也是你所希望的吗？"

"我们确实改变了，现在都

结束了。”马斯顿张开双臂，两人紧紧拥抱。马斯顿听到了脚步声，他向一旁看去，“Jack，过来，Jack。”

“你好，先生。”Jack 如此问候。

“来。”马斯顿伸手将儿子拽到自己怀里，Jack 抱着自己的父亲哭着说：“鸡都被野狗吃了，强盗偷走了家畜，我努力了，父亲，我努力了。”

“别怪我，别怪我，孩子。”一个花白头发的老人走过来，大家都管他叫大叔（Uncle）。

“我没责备任何人，老头子。但是因为你还活着，这里有四张嘴等着吃饭呢，结果牲畜都丢了。”

“这可真是一个非常好的打招呼方式啊，为什么不给我一个温情的拥抱呢？”他说着伸展双臂。

“鉴于现在的情况，我没给你怀里来一颗子弹就不错了。你本来应该照顾好这里的。”

“我已经尽力了……你知道，他们人太多了……我，我没喝酒！”他嘴边的胡子上沾着污垢。

“你应该在开口前想好用哪个借口。”马斯顿懒地和大叔继续争论了，对 Jack 说：“去房子里收拾一下东西，明早我们出发。我在 MacFarlane 农场认识了新朋友，我们去那里买些牲畜。”

第二天一大早，马斯顿 5 点多就起床，穿好衣服坐在床边，身边躺着熟睡的妻子。他探身想摸摸她的脸，被她用手推开。他戴上牛仔帽出门，Jack 已经在门外等着了。一起骑马去 MacFarlane 农场，漫长的路程上父子两人谈了很多。关于 Jack 的理想，关于马斯顿的旅程，关于改变。当说到 Jack 长大后希望的工作时，Jack 说自己也许可以当一个商人。

“我一直以为你想当个作家呢！”马斯顿说。

“也许我能两个都当。一个富有的商人写出关于古老西部的小说。”

“你想做什么都可以，儿子，但是现在我们必须将精力集中在如何把食物摆上桌子才行。除非你计划在没饿死前的一两天里达成你理想中的文学境界。”

到了农场门口看到 Drew 先生，他说没想到会再见到马斯顿。说明来意之后，Drew 让马斯顿去见 Bonnie。



找到正在牲畜群中的 Bonnie，她见到马斯顿喜出望外：“上帝啊！我的眼睛在欺骗我吗？一个恶魔来到我们身边了！”

“我说过在一切都结束之后，我会回来的，MacFarlane 小姐。马棚失火那次，你记得吧？”

“我当然记得，只是我当时完全不信你说的。”Bonnie 笑着说，“那么你是为牲畜而来的？”

马斯顿跳下马：“是啊，我终于再次开始农夫的生活啦，或者……正在尝试，至少……”

“你会适应的，你已经学得够多了。来吧。”

骑上马和 Jack 一起赶着 15 头牛回自己的农场，Bonnie 送了一段路之后觉得没什么问题就回去了。马斯顿和儿子两人赶着牛过了河，又前进了没多久就冲出一批偷牛贼，敌人超过 10 个，远远看到就要先动手为强了，如果被他们冲过来包围了就不好办了。干掉敌人后回到 Jack 身旁，继续赶着牛向家走。

J JOHN MASTIN AND SON
马斯顿和儿子

Jack 在农场旁边的树荫中读书，马斯顿走过去，问是一本什么书。Jack 说：“是一次西部的冒险，讲述人们在西部杀死未开化的红皮肤家伙的时代，一个勇敢的男人为父报仇的故事。”

“很高兴你能享受这个故事。”马斯顿说，“说到冒险，要不要跟我一起去猎麋鹿（Elk）？一年中的这个季节，峡谷中的麋鹿个头最大。”

Jack 不知如何是好，比起他的父亲，他只是一个文弱的书生。

“相信我，虽然没有那么戏剧化，但是也有它自己的乐趣。也许你会看到我被巨大的野兽弄得混身是血。”马斯顿瞪大了眼睛说，“然后你就可以写一个故事了。”

Jack 笑出声来：“老爸，你太搞笑了。我都快忘记了你曾是一个多么幽默的人。”



两人上了马，跟着名叫 Rufus 的狗向峡谷出发。“狩猎的诀窍就是要镇定和有耐心。要狩猎一只动物，就要像动物一样思考。”马斯顿交给儿子狩猎的技巧，这是他第一次带儿子狩猎，他要补上自己之前作为父亲未尽到的责任。

猎狗发现猎物后会加快跑动速度，跟上去，在地图上出现红点时停下来，用狙击枪射击前方那只未发现马斯顿父子的鹿。猎物倒下后上前剥下素材，继续跟着猎狗走，下一次是 Jack 出手了。发现猎物后跟上去，马斯顿不开枪，让 Jack 自己射杀一只鹿，再等他剥下素材，Jack 在鹿的尸体后面犹豫了一下，举起匕首，缓缓落下。

到 MANZANITA 的商店，按 B 和店老板说话，卖掉两份鹿肉（Elk Meat），之后带 Jack 回家。

Jack 觉得今天的狩猎很有趣，就像书中说的那么神奇，他已经迫不及待开始下一次冒险了。

J WOLVES,DOGS,AND SONS
狼、狗和儿子

Jack 在农场上练习射击，马斯顿走过去，他想起曾经在墨西哥，老牛仔 Landon 教给自己的。马斯顿说：“你有些紧张了。”

“我没有。”

“你的后背绷得太紧，这会让步枪跳动的。”Jack 又开了一枪，枪口大幅上挑。“你举枪的姿势有问题，”马斯顿说着伸手要接过步枪，“来，让我给你演示一下。”

“我不需要你为我演示，老爸。”Jack 倔强地将枪撇向一边，“你给我演示完，之后你就又……又跑到不知道哪里去了……我最好还是自己教我自己。”他皱紧眉头。

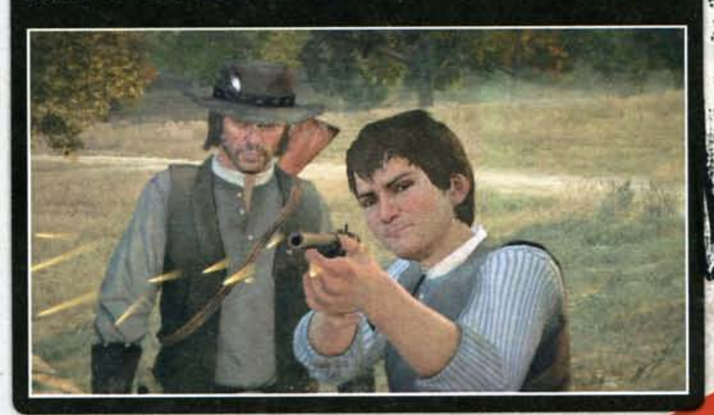
“我哪里也不去。”

“不管你怎么说，老爸。”

“别这样。”

“对不起。”干巴巴地对话，两人之间的隔阂清晰可见，但是他们都在努力消除它。

沉默了大概半分钟，父亲想了个其他话题：“野狼威胁着我们的牲畜，现在要去把它们吓跑，你愿意跟我一起来吗？两个人更安全一些。”马斯顿将 Jack 看成一个大人，给他足够的信任。





“好吧。”Jack 点点头。两人骑上马，跟着猎狗 Rufus，它会嗅出狼的位置。路上，Jack 说：“我会射击，你知道的。为什么还要把我当孩子一样对待？”

“这是父亲应该做的，我只是想照顾好你。”

“你不能根据你自己的情况在适合你作父亲的时候才决定如此，那其他时候呢？前一分钟你还在让我像个男人一样，下一分钟你又说我不过是个男孩。”

“需要适应一段时间才能让一切都回归正常。”马斯顿说。

“正常？我们的生活正常过吗？”

“我不知道，但是会好起来的儿子，我保证。”又骑了一小段距离，Jack 说：“对不起，老爸。我不是想那么情绪化，我很高兴你能回家，真的。只是，每次你离开，我都担心你再也不会回来了。”

“我发誓，如果我能选择的话，我从不会去任何地方。总之很复杂。一些事情开始了，你就要去完成它们。”

后来，又说到大叔（Uncle），他并非真的是马斯顿的叔叔，只是大家都叫习惯了，大概是因为他比所有人都老的原因吧。

“我是孩子的时候，他就已经很老了。”Jack 说。

马斯顿说：“脸我是孩子的时候他都已经很老了，儿子。上帝留他在世上应该是有什么目的的，但是还没有人知道到底是为什么。”

杀死第二群狼后，两人决定回家，Jack 在杀了这么多狼之后非常兴奋，他说：“咱们能去当亡命徒啦，你和我！”

“你只不过才杀了几只狼而已。”

“我读过一本关于父亲和儿子抢劫银行的书，名字是独臂 Willie。”

“如果你不介意，我更高兴自己能有两条胳膊。”

“想想吧！约翰和 Jack 马斯顿，西部最高通缉犯！”

“你老妈怎么办？”

“我的意思是，我们到时候还是要回家的。”Jack 如是说。

“你生活在一个梦想中的世界，书里肯定不是这么说的。”

“好啦，嘿嘿，我只是开玩笑的。”

“你会拥有自己的农场，你可以读写，别浪费了你的生命，儿子，别过和我一样的生活。”

回到自家农场，马斯顿夸自己的儿子已经变成一个像样的猎人了，但是记得要远离麻烦。

J SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD

不爱子不成材

马斯顿在农场的大树下点燃一支烟卷，这时候大叔跑过来急匆匆地喊着：“约翰！约翰！Jack，你的狩猎传奇让他按耐不住，跑出去猎熊了，我没能拦住他。”

“一个小孩去猎熊，那东西会把他活生生吃了。你这个没用的老家伙！那是我儿子，”马斯顿说着向自己的马跑去，“如果他出了什么不测，你可要负责！”

骑上马跟着猎狗 Rufus 寻找 Jack，一路上马斯顿大声呼喊着 Jack 的名字。

“好狗狗，快找到 Jack。”他对一路凭着嗅觉前行的 Rufus 说，希望全部寄托在它身上了。

来到雪山顶，Rufus 停下来，马斯顿下马，一只黑熊就在他的正前方。Jack 躲在旁边的一块岩石后面，他看到马斯顿便大喊：“老爸，救我！我受伤了！”

“别动，在那儿待着！”马斯顿说着，黑熊径直冲向他，用霰弹枪加死亡之眼放倒这只野兽。Jack 站起身来，右手捂着左臂，脸上身上都是血。

“自己一个人跑到这里来，你脑子缺弦了吗？你只是一个男孩。”马斯顿看到儿子没有大碍，一边说一边气冲冲地扭头就走。Jack 快步跟上来说：“我不再是小孩子！我可以剥下一只麋鹿的皮，可以驯服马匹……”



马斯顿打断 Jack 的话：“得了，我们回家吧。”

“坐稳了。”马斯顿伸手将儿子拉上马，“你还活着就很幸运了，你这个笨孩子。”

“我试着证明我自己，你一直说我读了太多的书，那样做不是一个真正的男人。”

“我从未说过那样的话。”

“我只是觉得如果我可以做一些你喜欢的事情，也许你就不会再离开了。”

“儿子，我不会去任何地方。并且相信我，很长时间内，你们也不会去任何地方。”

回到家，Jack 下马，他再次为自己的鲁莽道歉。“别太急着长大，儿子，长大并不像看上去的那么有趣。”马斯顿说，“当你能去猎熊时，我会带你去的。”

A PESTILENCE

瘟疫

在自己家里，Abigail 正在厨房做饭。

“做什么好吃的那？”马斯顿问。

“还是这过去的 15 年来一直在做的试着毒死你的食物。”两个人还是那么喜欢斗嘴。

“没成功那。”



“还没成功而已。”

“实话实说，那味道坏到足以杀人了。”

“我一直都不是个做饭能手，但是我确实在尝试着做一个好妻子。在经过这么多事情之后，我觉得我们做得挺不错的。看看 Jack，”妻子脸上露出温馨的笑容，“看见他，我就觉得上天在保佑我们。也许他会成就一番事业。”

“他是个好孩子，想做什么都行，并且不会去边境当个枪手杀人放火参加帮派。铁轨、政府、机动车和周围的一切，都印证着那种年代已经过去了。”

“他也不会娶一个跟着一群小贩到处奔波的孤儿。”

“如果他遇到你一样的人，我希望他会娶她。”马斯顿轻轻按摩妻子的肩膀。

“作为一个未受过教育的枪手，你还真得很会讨女孩子欢心呀。”

两个人沉浸在幸福之时，外面的乌鸦又开始吱呀吱呀的叫，Abigail 指着窗外大喊：“又是这些该死的乌鸦，它们又闯进谷仓了。你快把它们都赶走吧！”马斯顿趁 Abigail 离开灶台的时候，用手指沾了些汤，放到嘴中品尝，Abigail 喊完乌鸦拍打着马斯顿的肩膀让他赶紧在乌鸦把粮食都偷完之前赶走它们，马斯顿连连说好：“好的好的，我的天使。”

出来到农场，一群乌鸦停在高高的粮仓顶上，还有更多的乌鸦在空中盘旋，画面正上方的长条是谷物剩余量。首先装备弹药量最多的一把武器，使用死亡之眼一次锁定最大数量的停在粮仓顶的乌鸦，之后要尽量有限干掉靠近粮仓的乌鸦。如果是使用自动瞄准的话，很容易打到乌鸦，但是如果手动瞄准，推荐使用一个 Moonshine 之类的回复死亡之眼气槽的道具，消灭最多数量的乌鸦。消灭一定数量的乌鸦之后，乌群飞走任务完成。

A OLD FRIENDS, NEW PROBLEMS
老朋友，新问题



在自己家门口，妻子Abigail拿着一封电报走出来："约翰，我们接到一封来自一个叫Bonnie还是什么的人的电报。有什么事你没告诉我吗？"

"是啊，她是我的一个朋友。在我去找Bill的时候，差点没了命，是她救了我。"

"哦？你们两个有了互通信件的习惯，真不错啊！"Abigail看来吃醋了。

"上面怎么说？"

"我不知道……你知道我不识字。"Abigail生气地双手叉腰。

"给我看看。"马斯顿接过电报。

"你给我大声念出来！"

"我才不会藏藏掖掖的呢！"马斯顿展开电报坐在台阶上，"马斯顿先生，我们需要一些谷物，紧急，象鼻虫和飞蛾糟蹋了全镇的粮食，你能帮忙吗？"马斯顿说着看看身旁的妻子，"不是那么浪漫的请求，对吧？"

"我想不是……"妻子思考了一下，"她救过你的命是吧，那你应该去帮帮她和她的家人。我们有一堆装好袋的谷物放在粮仓旁边，这是大叔在我们不在时惟一没能弄丢的东西。"

"好，没问题。"说着，马斯顿起身准备出发。

"早去早回，"妻子说，"对了，约翰，她长的什么样子？"

"我觉得有点儿像你。一个生活在男人的世界中的女人。"妻子嘟起嘴，噗噜了一声以示抗议，挥挥手回了屋。马斯顿将谷物装上马车，坐在马匹后面正准备出发之时，妻子大喊着跑过来："等等，约翰！我改变主意了，我要跟你一起去。"说话间已经自顾自地和马斯顿并肩坐在了马车上，"等什么呢？我们快出发吧！"

Abigail仍旧放心不下自己的老公，"你觉得我会让你去另外一个州见一个牛仔女孩，自己留在家里看孩子吗？你可是刚到家，我已经花了一辈子时间盯着Jack了。她结婚了吗？到底什么样子？"妻子一路上问长问短，马斯顿一五一十告诉她。

在限定时间内赶到了MacFarlane农场，Bonnie在杂货铺旁迎接："你们终于来了！太感谢了！我们几乎失去了今年所有的收成。"

马斯顿招呼道："MacFarlane小姐，这是我妻子，Abigail。"

"你什么时候学得这么绅士啦？"妻子看着马斯顿下车。

"很高兴见到你，马斯顿夫人。"Bonnie说。

"同样。还要谢谢你救了我丈夫的命。"Abigail坐在马车上居高临下似的说，"还要谢谢你教了这只迷途的羔羊一些风度。"

"我可没教他任何事。我觉得改变一个男人可不是什么容易的事情，看看我父亲就知道了。"

Abigail笑道："人是会变得，MacFarlane小姐。约翰和我比所有人都相信这个。"

"这可真是你的一次大丰收啊，约翰。"Bonnie的伙计卸下谷物说，"你的那块地真不错！"

之后三人又闲聊了一会儿，说到Abigail的做饭手艺之类的事情，没有太多要紧事。卸完货马斯顿驾车驶出农场，Bonnie站在路中央看着马车远去的背影，重心放在左脚上，右脚脚尖在土地上画着圈，若有所思。过了好一会儿，她才回到房子里。

马斯顿和妻子原路返回。

"她很漂亮，"妻子说，"你一直想当个农场主，她应该正适合你，一个完美的农场女主人。"

"我已经有一个农场主的妻子了。"马斯顿自然说的是Abigail。

"我只是说着玩呢。我喜欢她，很高兴她救了你的命，至少大多时候这样觉得……只是她在看到你的时候脸比夕阳晚霞还红。"

之后又说到Bonnie的漂亮农场，自己家的小农场，马斯顿有信心让自己的农场变好，但是妻子仍旧担心政府的人某一天还是会来找这个前帮派成员的麻烦。

马斯顿说："我总是相信自己可以摆脱一切，有时候我觉得这是愚蠢的想法。也许Dutch、Bill和Javier才是真正诚实地对待自己。"

"你不是完美的，约翰，我当然也不是。但是你比他们好……也许我们不能改变，但是我们要努力，为了Jack也要努力。即使我们要重新再来一百次，也比过回过去那种生活要好。"

可是Jack的情绪则时好时坏，Bill和Dutch叔叔，他们曾经是他的家人，但是现在Jack如果问起，父母都无法回答，Jack在帮派中长大，被绑架，他经历了这个年纪的男孩不应该经历的一切，现在是父母将一切重新带回正路的时候。回到自己的农场，妻子亲吻马斯顿的脸颊，然后下车回家中做饭。





U BY SWEAT AND TOIL
辛勤劳作



阳光充足，大叔正躺在地上睡觉。马斯顿上前踢了他一脚。"我起来了，"他抬头说了一句话之后又倒下继续打鼾。又踢了一脚。这次他才站起身来："感谢上帝让你回来了，一个老人在午后的温暖阳光中睡觉是世界上最坏的勾当了！"大叔对马斯顿将他叫醒这件事非常不满。

"你想长睡不起吗，大叔？那样我就能少浪费点儿食物了。"

"你一直都是一个苛刻的讨厌鬼。"大叔说着转头要走。

"你一直都是一个没用的小偷。我们的牛呢？你把它们赶到牧场去了吗？"

"挑一个上了岁数的人的错很简单，虽然简单但是不那么光彩。"虽然错了，但是大叔嘴上可不认错。说完，大叔骑上马去赶牛，马斯顿也跟上去一起把牛赶到牧场。大叔在前面带路，马斯顿在后面赶，途中大叔从马上摔了下来，牛群没人阻挡，开始狂奔，马斯顿快马加鞭跑到前面让牛群停下，最后才安全到达目的地。



A CONTINUAL FEAST

连续的盛宴

大叔在农场高处用望远镜观望远方，马斯顿走上前去："看什么，老家伙。"

"在山脊那边有一群野马，我在想是否值得过去圈一些回来。"

马斯顿结果望远镜看了看说，用不那么平和的语气说道："我们现在缺钱，农场一团乱，我们快熬不过今年冬天了，我们还要一大群好马干什么？"

"这种腔调不像从你口中说出来的话，这让人觉得你胸中充满抑郁和气愤，就像长了痔疮的BLACKWATER商业大亨一样。"

"如果你再不快点，我就让你自己像那种脑袋刚挨了一枪的家伙一样。"马斯顿一边走一边说。

"你准备好上马了吗，孩子？"

骑上马跟着大叔向野马群奔去，马斯顿很不满意大叔这种观望的态度："如果我不来，你打算怎么做？就这么盯着那群马一整天？"

"上帝禁止我在未经过他的同意的前提下做任何事情。"

"你就会观望！"马斯顿说。

"你们不在的时候我已经尽力了。"

"你尽最大努力就跟其他人最差的表现一样。"

"别这样，我越来越老了，我要试着将事情看淡一点。"

"你已经这样40年了！"

追上马群，每次驯服一匹马之后，大叔都会用自己的套索套住，驯服三匹马之后跟着大叔回家。

"记得准备足够的饲料！我们要让这些马足够强壮才能卖个好价钱。"

"好的……态度好一点儿又不会要你的命。"大叔说着下了马。

THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED

最后一个要被消灭的敌人

马斯顿进入工作间，Jack正在使用刨子刨平一块木板。马斯顿夸儿子："这些工具你真是用得得心应手啊，现在我和你妈照顾这个农场，总有一天，你接手之后肯定会将这里建设成整个州里最漂亮的农场。"马斯顿坐在工作台旁边的木桶上，点燃一支烟，抽了一口，"只是要学好打枪，否则被什么野兽吃掉就完了。"

"这可真有趣。"Jack有些不耐烦总听老爸的冷笑话。

"谢谢，儿子。"马斯顿也感到没趣，应了一句便将视线转到其他地方，继续抽着烟。想了一会儿，又说："马上就到鹌鹑大量出现的季节了，到时候我们可以开心开心。"

Jack一手叉腰，侧脸看着父亲严肃地说："你有没有打枪之外的爱好，老爸？"

"呃，还没发现呢，但是我一旦发现了一定会第一时间告诉你。也许有一天你会将这写进书里。"

"是啊，也许我会那样……'约翰·马斯顿不再打枪的日子'。"说着Jack还作了一个打枪的手势。

"虽然我不懂文学，不过我想那应该卖不出去，人们喜欢看打枪之类的故事。"

"也许你说的对，老爸。"

"对了，你知道那种能飞上天的机器吗？"马斯顿又找了一个话题。

"当然，所有人都知道。我听说他们明年会带一台那样的机器到州里进行巡回演示。那机器能把人类变成天使。"

"那机器能把人类变成天使。"马斯顿一字一句地重复了一遍。这时，一直站在窗外用望远镜看着远方的大叔喊马斯顿快出去，Jack也跟着马斯顿一起走到室外。马斯顿接过望远镜看了一眼，转身对Jack说："快进屋去，把所有的房门都锁好，不管发生什么事情都不要出来。听明白了吗？不管发生什么！"

"好的。"Jack不知道发生了什么，但是马斯顿如此严肃且神情紧张，便转身离开。

"过来一下，儿子。"马斯顿叫住刚走出去两步的Jack，他紧紧地将儿子拥抱在怀里，"不管发生什么，锁好门，让你母亲也躲在房子里面。对我承诺，对我承诺你会这样做。"大叔回过头用悲伤的眼神看着这对父子。

"到底是谁来了？"Jack问。

"一些老朋友，我和大叔会搞定一切，你记得我说的话，明白？快进去！快！"马斯顿指着房子。Jack不再多问，转身进屋。

马斯顿站在大叔身旁说："老家伙，看来这次要做一次彻底的清算了！"



敌人已经冲了过来，借助小车干掉正面的所有敌人之后跑回屋里，妻子和儿子不知所措，马斯顿让他们继续躲好，说还会有更多的敌人过来。但是Jack拿了步枪，还是跟父亲来到外面迎敌。三个男人站在自己家的门廊上，远处大批人马到来。

先用装弹数多的步枪加死亡之眼在马队未接近前干掉大批敌人，之后要注意从左侧冲过来的敌人，他们会跑到右边，及时消灭。战斗中大叔中枪倒在地上，消灭所有敌人后马斯顿说："我会带你活着离开这里的。"

"看来我是走不出这道门廊了。"他一边咳着血一边说，"带着Jack和Abi……离开……不用管我了……"说着猛烈地咳了一声，便不省人事。Jack大声叫喊着，不敢相信眼前的一切。马斯顿摸了摸大叔脖子上的血脉说："儿子，我们现在对他也无能为力了。"说完带着儿子进屋，跟妻子说，"我们要离开农场了，你们往马棚跑，我掩护你们。"三人走出房子，都最后看了看大叔，之后马斯顿干掉四周涌过来的敌人保护家人，等妻子和儿子进入马棚自己也跟上去，让两人上了一匹马，说："你们找地方躲起来，我会跟上去的。往前跑，别回头，不用担心我，明白？现在走吧！"

坐在马背上的妻子对马斯顿说："你要小心，别出事。"马斯顿拉住妻子的手，妻子俯下身来，暂别的吻。

"我爱你。"马斯顿松开手。

"我爱你。"

马斯顿用力拍了一下马的屁股，看着家人远去之后转身轻轻地将马棚的门推开一道缝，从门缝中看到外面扎成一堆的十几个敌人，他们的枪口都直直地指向马斯顿。

马斯顿关上门，闭上眼睛，深深地吸了一口气，攥紧了拳头。然后推开门，挺着胸膛走出来，面对眼前的敌人，掏出手枪，枪声响起，对面的几个人倒下，其他人都连续扣动扳机，数秒钟后，对面停止了射击，马斯顿身中数枪，鲜血染红了衣服，用最后一丝力气站在地上，大口地喘着气。他想将右手的左轮手枪再次举起，却无法握紧枪柄，手枪落在地上，他也倒下，双膝跪地。对面的Ross将手枪收入怀中，掏出一支雪茄叼在嘴里，俯身擦燃一支火柴，点燃雪茄。马斯顿向后仰倒在地上。Ross看着这个男人，摇了摇头，挥手示意身边的四名老探长和一群士兵离开。

路上，听到密集的枪声的Abigail对Jack说："你听到了吗？我们要回去找你父亲。"

"我们走！"Jack掉转马头。回到农场，Abigail扑倒在丈夫的身上失声痛哭。Jack扶母亲起来，紧紧地抱住她。

妻儿在农场旁立了一块木制墓碑，上面写着：

约翰·马斯顿
1873－1911
至爱的丈夫和父亲
"和平制造者之眷顾"

三年之后，西部的雨水依旧，墓碑上布满了裂纹，一个男人站在墓碑前，带上黑色的牛仔帽，他身后背着一支步枪。他沉默了一会儿，转身离开。在已经变成灰色的墓碑旁，一支新的十字棕色墓碑前有一束紫色的小花，墓碑上写着：

Abigail Marston
1877－1914
永远活在我们的心中

REMEMBER MY FAMILY

记得我的家人

注：最后这个任务并非如之前的主线流程任务一样，而是一个陌生人任务（STRANGER）。完成上一个任务"THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED"之后出现。接任务的人在BLACKWATER镇的火车站，在地图上显示为一个问号，靠近后按B与他对话，之后按着暂停菜单上的大地图中的标记将任务一步步进行下去，之前为到过的目标地点会以紫色原形表示，到过的话是一个问号图标，也许有可能会同时有多个陌生人任务开启，将准星对准问号后会出现任务名。

Jack，继承了父亲的一切，一个人在西部的荒野上闯荡了几年，是时候为父报仇了。

回到BLACKWATER镇上，在车站旁遇到一个穿着西服带着礼帽和眼镜的陌生中年人，他是一个联邦探员，Jack问他是否知道一个叫Edgar Ross的探员，男人说："Edgar Ross，我们不是朋友，但是他很出名，他为自己赢了很多奖章，不过一年前已经退休了，后来他和妻子搬到LAKE DON JULIO的木屋中去了。很幸运的一个人，在这种垃圾场一样的地区打击犯罪，是时候休息一下了。"Jack谢过这个男人，起身去找Ross。

在新奥斯汀中部的Don Julio湖边，找到Ross的新家。一个老妇人坐在木屋前的长椅上，Jack过去打了个招呼："打扰一下，夫人。"

"你好啊，年轻人。"老妇人回应，"你来这里做什么？和家人一起到湖边玩吗？"

"不，夫人，我是来给Edgar Ross送一封信的。"

"我的丈夫啊。即使退休了，联邦警局还是不肯放过他，反而更加多事。"Ross的妻子说着站了起来，她以为Jack是政府派来给他送信的，她开始自顾自地抱怨，"Edgar将自己生命中最好一段时期交给他们，他们应该让他退休后享享清闲的福分的。直到让焦虑杀掉这个敏感的男人之前，他们都不肯停手。"说完这些她转过身对Jack说，"抱歉，我不应该在你面前这么生气。我并不是说这些都是你的过错。"

其实她真的不应该跟Jack抱怨这些，Jack问道："他在哪儿呢？"

"他和他的兄弟Phillip去SAN LUIS RIVER（河）南边狩猎去了，"说着，夫人坐回椅子上，"小心点儿过河，他们说那河很危险。"

"我会小心的，夫人。不用担心，我肯定你的丈夫会好好的。"Jack如此说，心中其实想的是"我会好好的'照顾'他"。说完Jack转身离开，夫人长长地叹了一口气，她如果知道Jack此行的目的，她一定不会那么沉着地坐在原地叹气。

SAN LUIS RIVER就是分开新奥斯汀和墨西哥的那条河，现在Ross在墨西哥那边。Jack骑了马过去，果然在河岸边有一处营火，两个木架上挂着刚刚猎到的鹿。一个老人坐在旁边擦拭着自己的霰弹枪。Jack走过去问："你好，先生，狩猎的结果如何？"

"还不错，年轻人。猎到一些兔子、野狗和麋鹿。"老人说着站起来，"还在为我家的客厅寻找更好的奖杯（指猎物标本做的挂饰）。"

"我这里有一条给Edgar Ross的消息，你认识他吗？我从他妻子那里听说他来这边了。"

"我当然认识他，我是他兄弟！他去河岸边猎野鸭了。一定是很重要的信才会跑这么远送来吧。"老人如是回答。

当然，非常重要，Jack回答："是的，先生，真的非常重要。我把信送给他就会回家去了。"

"你最好完事儿就赶快离开，别看到他坏的一面！他脾气出了名的烂。"

说完，Jack骑马离开，找到河边的Ross（不要试图直接掏枪杀他，否则会直接任务失败）。Ross对着河面的猎物扣动霰弹枪扳机，射失了，他大声地咒骂着。

Jack下马问："打扰一下，你是Edgar Ross吗？"

Ross侧脸看了看这个年轻人："我认识你吗？"

"很抱歉打扰你，我有一条口信要传达给你。我叫Jack Marston，你认识我父亲。"

Ross抬起枪向Jack走了两步，笑着说："明白了。我认识你父亲。

"我是为你而来的，Ross"

Ross走上河岸，胶鞋趟着河水，哗啦哗啦，"你这个小孩，以为你逮到我了吗？"

"你杀了我的父亲！"

"你父亲自己选择的生活杀死了他自己。"

"你杀了他，我看到了。你指使他为你做那些肮脏的活，然后像杀一只狗一样射杀了他！"

Ross将霰弹枪立在地上像拐杖一样撑在右手手掌中，左手指着Jack说："我一样会杀了你，你这个垃圾！在我杀你之前赶紧滚开！"他挥了挥手。

"我哪里也不去，老头！"

最后的对决，马斯顿的儿子Jack和退休探员Edgar Ross。Jack掏出父亲留给自己的枪，将子弹送进Ross的脑袋，Ross像一只野狗一样倒在河边，帽子落入水中。Jack看看手中的枪，心中默念父亲的名字。将手枪收入枪套，转身离开。不再回头。

重要角色介绍 剧透醒目！

约翰·马斯顿 John Marston



主角马斯顿曾在Dutch率领的帮派中做事，直到他看到一切都陷入"疯狂"时，他放弃了之前的生活组建了自己的家庭、变成了一名农夫。马斯顿从未想过自己可以彻底摆脱过去，但是三年之后的现在，政府的探员上门来威胁马斯顿家人安危，强迫他重新走上杀人的道路。他是Dutch最成功的弟子，也是最终的祸根。

比尔·威廉森 Bill Williamson



29岁的壮硕男人，曾是一名军人，后来成为从事各种犯罪行为的恶人，是Dutch拯救的另外一个灵魂。比尔曾试着做正确的事情，但是当他看到Dutch暴走之后受到了沉重打击，重新作回那个之前的男人——暴力、酗酒、气势汹汹的杀人犯。失望让他满腔怒火，他知道什么是更好的生活但是完全不知道自己在做什么。他是马斯顿要干掉的第一个人。

哈维尔·艾斯库拉 Javier Escuella

哈维尔是墨西哥人，也是Dutch拯救过的男人。曾参加过反抗军，当过赏金猎人。





邦妮·麦克法兰 Bonnie MacFarlane

农场主的27岁女儿，未婚，受过良好教育，拥有一颗善良之心，男女平等主义者。某种程度上，她爱上了马斯顿，这在之后转化成一种坚固的友谊。未来的某一天，她将继承麦克法兰农场成为农场主。

奈杰尔·淮斯特·狄更斯 Nigel West Dickens



65 岁的旅行商人，很多人也许会认为他是一个来自维多利亚女皇时期的绅士，而实际上他只是一个合谋欺骗他人的小商贩。他操着一口英国口音，但是可以肯定的是他并非英国人。虽然他不是一个彻彻底底的恶人，但是也是一个罗嗦的行骗者。

警长 利·约翰逊 Marshall Leigh Johnson



50 岁，愤世嫉俗，这个老男人是典型的南方绅士。说话很讲究，但是慢慢被西部的压力击垮。他显露过已经崩溃的迹象，但是仍旧努力保持着有尊严的容姿。

兰邓·里基茨 Landon Ricketts



50 岁，曾经是著名的枪手，但是如今已经放下过去的声望，在墨西哥等着自己死期的到来。他顽强且强大，但是有时会显出自负和爱炫耀的性格。

塞思 Seth



一个快四十岁的美国男人，对金钱的极端欲望让他整个人都陷入了彻底的疯癫状态，掘墓寻找宝藏是他现在的“职业”。

上校 奥古斯丁·阿连德 Colonel Agustin Allende



53 岁，有虐待倾向，墨西哥军队领导人，管辖的郡中反抗军大行其道。很多年前，他是一个理想主义者，但是已变成一个对财富和虐待有特殊嗜好的残暴的愤世嫉俗者，乐于使用各种暴力，聪明、腐败、残忍。

上尉 维森特·圣塔 Captain Vincente De Santa



33 岁，老军人。Allende 的副将，充满野心没有原则，他知道自己必须在战争中取胜，因为反抗军悬赏缉拿他的人头。

路易莎·福耳图那 Luisa Fortuna



19 岁，聪慧且胆识过人，非常憎恨腐朽的墨西哥，迫切希望拯救自己的家庭。出身于社会底层的家庭，本是一名教师，对生活抱有一丝过于美好的幻想。

爱尔兰 Irish



26 岁，卑劣的歹徒，带着浓重的爱尔兰口音。虽然口音和名字都很地域化，但是对于自己民族的传统完全不了解。酗酒、乱斗、抢劫，日子一团糟的酒鬼。

亚伯拉罕·雷耶斯 Abraham Reyes



30 岁，富有家庭之子，看起来站在农民一边，组建反抗军与 Allende 抗争。自负，最喜欢在人前演讲。

荷兰·范德林德 Dutch Van Der Linde

45 岁左右，充满魅力，尝试游走于法律之外的足智多谋的男人。自我教育并且像一个“高贵的野蛮人”一样生活。劫富济贫，像一个可以支配整个世界的人一样活着。但是慢慢的，他对现实的厌恶无法继续经营自己的“西部乌托邦”，他开始明白自己已经无法再让坏人变为做善事的人，所以他到人烟稀少的山上和自己理解、尊敬的原住民一起生活。

艾德格·罗斯 & 阿切尔·福特汉姆 Adgar Ross & Archer Fordham

两位美国联邦探员。罗斯 50 岁，当地政府的掌权者，只能看到所有人的缺点，爱自己刚刚得到的权力，认为自己是凌驾于法律之上的个体。阿切尔是罗斯的副手。





教授 哈罗德·麦克杜格尔 Professor Harold MacDougal

42 岁，耶鲁大学人类学家，正在写一本关于美国原住民和西部风情的书。

阿比盖尔·马斯顿 Abigail Marston



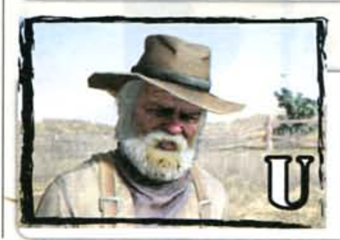
马斯顿的妻子，被联邦探员绑架，作为要挟马斯顿的人质。是个坚强的女子，一心想要过平静的生活。

杰克·马斯顿 Jack Marston



马斯顿的儿子，是一个喜欢读书的孩子，和母亲一起被联邦探员绑架。与父亲之间似乎因为什么有着一些隔阂。

大叔 Uncle



一直住在马斯顿的农场的老人，花白胡子，嗜酒如命。并不是马斯顿的亲人，只是因为岁数大过村里的所有人，于是被大家称作大叔。在马斯顿妻儿被探员抓走后照顾农场，但是似乎照顾的不是太好。

多人联机 MULTIPLAYER

在狂野的西部，你不但可以做一名孤胆英雄惩恶扬善，也能和好友无所事事、策马扬鞭驰骋荒野。本作多人联机部分的独特魅力不在合作，而是在于玩家释放自我，以冒险家的心态去结识新的同伴、去探索你所不知道的西部。

FREE ROAM

FREE ROAM 是多人联机模式的核心，它涵盖单机模式下游戏中的所有区域，地形以及各种配置与单机完全相同。区别就在于，玩家所处的 FREE ROAM 相当于一个巨大的“房间”，来自不同地方的其他玩家也可以进入你的 FREE ROAM，他们会出现在玩家列表（Player List）以及地图上；同理，玩家也可以选择离开当前的 FREE ROAM 进入其他模式或者另一个 FREE ROAM，虽然场景本身没有变化，但不同 FREE ROAM 内的玩家是不一样的，这和“房间”的概念是类似的。

FREE ROAM 场景内的重要设施

设施名称	功能
传送点（车轮）	传送至地图内的任意区域或者玩家在地图内标注的目的地
土匪窝（蒙面土匪）	接近后可以触发剿匪任务
多人比赛（头像）	进入各种对应的比赛模式
求助（问号）	FREE ROAM 说明

Tips

●FREE ROAM 模式中，在荒野滥杀无辜不会被通缉，但若是在村落附近动武便很快会引来警察的关照——哪怕你只是用刀杀死一只烦人的狗。赏金上升至 $1000，你就会成为全民公敌，等待你的将是来自四面八方的疯狂制裁；

●队伍的队长（星形标记）在地图中标记的路线与目的地为全队可见，颜色为蓝色；

●只有距离较近，你才会听到其他玩家的语音通话。如果对方是自己的队友，则不论距离多远都可以进行语音交流；

●马车最多可以搭载 6 名玩家，1 人负责驾驶另外 5 人乘坐，和同伴一起上路会是非常有情趣的体验！

寻找好友

按下 BACK 键，调出快捷菜单后按 LT/RT 键切换至玩家列表。此时如果好友已经在你的 FREE ROAM 内，选中对方发出邀请便能将其拉入自己的队伍；如果玩家相互间处于不同的 FREE ROAM，则按下 Y 键（△键）可以查看自己的好友名单并向对方发出邀请。

接受到邀请，根据提示选择确定可以直接转入好友的 FREE ROAM，注意及时存盘，切换 FREE ROAM 时未保存的数据会丢失。另外，邀请也可以按下 START 键在 MULTIPLAYER 中查看并接受。

角色等级与解锁

在多人联机模式中，玩家所有可以赚取的经验值均以 XP 表示，剿匪、杀人、捕猎动物或者完成各种挑战都可以获得不等的 XP 奖励。FREE ROAM 内以及各种比赛模式下获得的 XP 是共通的，积攒一定数量便能升级，最高 50 级，升满可以转生。

除了部分与挑战有关的称号以外，多人联机模式的所有可选模式、角色、武器、马匹的解锁都与玩家等级有关，具体可以参见后文的列表。

GANG HIDEOUTS

GANG HIDEOUTS 就是我们通常说的剿匪，它们是 FREE ROAM 模式下的主要任务，玩家也只有在 FREE ROAM 模式才能体验和同伴合作剿灭敌人的快感。



具体来说，GANG HIDEOUTS 任务分布在地图的不同地方，只要玩家一靠近，地图中的敌人以及目标就会被标明。除了全部剿灭敌人，有些任务还需要引爆炸药或者搬运矿车。由于剿匪任务所奖励的 XP 颇为可观，即使单人也能反复刷，所以非常适合练级。

多人比赛

多人比赛是本作的联机模式最耐玩的部分，最多支持 18 名玩家同时展开厮杀，场面极为热闹有趣。但是需要注意的是，多人比赛的具体模式无法在菜单或者 FREE ROAM 中选择，进入大厅后服务器会自动分配比赛的模式与场景。不过，这样并不意味着玩家无法自由选择模式，只要在比赛开始前选择“Skip the Game”，你便可以任意在各种比赛模式之间进行切换。

SHOOTOUTS

●该模式下所有玩家都是你的敌人，任何移动或者开枪的动作都会在地图上暴露你的位置；

●和单机模式不同，虽然玩家可以发动死亡之眼，但它并不能使他人的移动速度变慢；

●近距离下慎用死亡之眼，它更适合中距离发动，随时利用场景中的回复点补充死亡之眼可以把握战局的优势；

●活用掩体并时刻保持隐秘行动是取得高分的关键。根据对手的远近切换武器，勤填弹极为重要；

●拔枪对决时，翻滚或者寻找掩体也能出奇制胜。

GANG SHOOTOUTS

●俗称 TEAM DEATH MATCH，所有玩家分为两队，地图中友方为蓝色点，敌方为红色点；

●避免擅闯开阔的地方，注意掌握队友的位置以分清哪里才是安全地带；

●该模式下的语音交流只会限于队友之间，相互传递敌方信息有利于战局；

●GANG SHOOTOUTS 的关键在于第一时间抢到离自己最近的武器箱里的高级武器，死亡后武器会恢复到默认配置；

HOLD YOUR OWN

●HOLD YOUR OWN 模式会将玩家分为两队，每队各有一个箱子（以同等颜色标出）；

●玩家需要在队友的掩护下前往敌方阵地的箱子抢袋子，成功将敌人的袋子运送至我方的箱子便得 1 分。袋子如果在中途掉落会被留在原地，一段时间后会自动回到原有的箱子；



●除了抢夺袋子的队员以外，其他人的任务便是不断杀人以阻止敌人靠近我方的箱子。一旦袋子被敌人抢走，必须优先解决运送袋子的目标。

GRAB THE BAG

●与 HOLD YOUR OWN 类似，GRAB THE BAG 同样将玩家分为两队，每队各有拥有一个箱子；

●游戏开始后，地图中会以黄色点标注宝箱的位置。约半分钟后，袋子便会出现在这个宝箱内，玩家要赶在对方下手之前将袋子抢走并成功运送至我方的箱子内。得分后宝箱的位置会重置，两队再重复以上的过程；

●合作很重要，队友需要掩护负责运送袋子的同伴；同理，宝箱出现后可以埋伏在掩体背后袭击前来抢夺袋子的敌人；



●杀死敌人后，对方会在场景的另一个方向重生，利用时间差可以更从容地抢夺袋子，选择路线时别忘了可以翻墙抄近道。

GOLD RUSH

●GOLD RUSH 是本作多人联机部分最热闹也是最混乱的一个模式，游戏规则如字面意思一样——淘金；

●在该模式下，所有玩家都是你的敌人，他们会以不同的颜色在地图上被标明；

●一道闪电过后，所有的金子会随机出现在场景内的不同角落。抢夺离自己最近的金子并将其放入固定位置的箱子（黄色点标明）即可得分；

●每个玩家在比赛中可以一次携带多个金子，但是携带金子



的玩家在地图上也会被特殊标明，你可以通过观察其身体是否发出金光来判断；

●GOLD RUSH 的口号是“先下手为强”，不过你也可以“以头脑取胜”。由于抢到金子后用于回收的箱子是不会改变位置的，所以你可以躲在箱子的附近守株待兔，等待其他玩家将金子送过来再发动袭击。

解锁与挑战列表（多人联机模式）

等级解锁

等级	XP	武器挑战与 FREE ROAM 解锁	PVP 挑战解锁	FREE ROAM 挑战解锁	称号解锁	马匹解锁	菜单解锁
1	0	Cattleman、Knife	–	Sharpshooter Ⅰ	Greenhorn	El Senor	Free For All Matches、Casual Game、Gang Matches
2	150	Repeater Carbine	Gang Shooter Challenges Ⅰ	Hunter Ⅰ	Dude	–	–
3	510	Throwing Knife（无挑战）	–	Survivalist Ⅰ	Polgrim	–	–
4	1080	–	HYO Challenges Ⅰ	–	Tenderfoot	Lusitano Nag	–
5	1860	Volcanic	–	Lawbringer Ⅰ	Colt	–	–
6	2850	–	Shootout/Gold Rush Challenges	–	Mail-order cowboy	–	–
7	4050	–	Kill Streak Ⅰ	–	Pistol	–	–
8	5460	Winchester Repeater	–	–	Short horn	Turkmen	–
9	7080	Schofield Revolver	–	–	Gringo	–	–
10	8910	–	Grab The Bag Ⅰ	–	Journeyman	–	–
11	10950	Pump Action Shotfun	–	Outlaw Ⅰ	Cowboy	–	–
12	13290	–	Kill Streak Ⅱ	Hunter Ⅱ	Wrangler	–	–
13	15930	Springfield Rife	–	Sharpshooter Ⅱ	Burro	–	–
14	18870	–	–	Survivalist Ⅱ	Frontiersman	–	–
15	22110	Dynamite	–	–	Gristle heel	–	Hardcore Gang Game
16	25650	–	HYO Challenges Ⅱ	–	Forty-niner	–	–
17	29490	Double Action Revolver	–	–	Old timer	–	–
18	33630	Sawed Off Shotgun	–	Lawbringer Ⅱ	Long horn	–	–
19	38070	–	Kill：Death Ratio	–	Old hand	–	–
20	42810	Rolling Block Rifle	–	–	Rustler	–	Hardcore Free For All
21	47850	–	Grab The Bag Ⅱ	–	Outlaw	–	–
22	53190	Fire Bottle	–	–	Gunslinger	Cleveland Bay	–
23	58830	–	–	–	Shootist	–	–
24	64770	Semi Automatic Pistol	–	–	Quick Draw	–	–
25	71010	–	–	Outlaw Ⅱ	Gun Shark	–	–
26	77550	Semi Auto Shotgun	–	–	Badman	–	–
27	84390	–	Trickshot	–	Long raider	–	–
28	91530	Carcano Rifle	–	–	Caborn	–	–
29	98970	–	Trickshot Ⅱ	–	Road agent	–	–
30	106710	–	–	–	Hold-up man	–	–
31	114810	–	Unstoppable Ⅰ	–	Bandito	–	–
32	123270	Henry Repeater	–	–	Short-Trigger man	–	–
33	132090	–	–	–	Hired killer	Hungarian Half-bred	–
34	141270	–	Revenge	–	Mercenary	–	–
35	150810	High Power Pistol	–	–	Deputized	–	–
36	160710	–	–	–	Ranger	–	–
37	170970	Double Barrel	–	–	Marshall	–	–
38	181590	–	–	–	Judge&Jury	–	–
39	192570	–	–	–	El Capitan	–	–
40	203910	Bolt Avtion Rifle	–	–	Colonel	American Standard-bred	–
41	215610	–	–	Lawbringer Ⅲ	General	–	–
42	227670	–	–	–	El Jefe	–	–
43	240090	Evans Repeater	–	–	Searcher	–	–
44	252870	–	–	–	The Kid	–	–
45	266010	–	Heavy Weapons Ⅰ	–	The Duke	–	–
46	279510	LeMant Revolver	–	–	The Ugly	–	–
47	293370	–	–	–	The Bad	–	–
48	307590	–	–	–	The Good	–	–
49	322170	Mauser Pistol	–	–	The Unforgiven	–	–
50	337110	Buffalo Rifle	–	Pass Into Legend	The Legend	Bonzo	Veteran Gang Game、Veteran Free For All

转生模式解锁

马匹解锁	通常解锁等级	1转	2转	3转	4转
El Sensor	1	1	1	1	1
Lusitano Nag	4	4	4	4	4
Turkmen	8	8	8	8	8
Cleveland Bay	22	11	11	11	11
Hungarian Half-bred	33	22	15	15	15
American Standard-bred	40	33	22	22	22
Bonzo	50	40	33	26	26
Buffalo	无法解锁	50	40	33	33
Albino Buffalo	无法解锁	无法解锁	50	40	37
Super Bull	无法解锁	无法解锁	无法解锁	50	42
Zebra Donkey	无法解锁	无法解锁	无法解锁	无法解锁	50

PVP 武器挑战

多人联机模式中的所有武器除 Cattleman、匕首以及飞刀外都有不同的武器挑战，玩家可以通过下表加以确认。

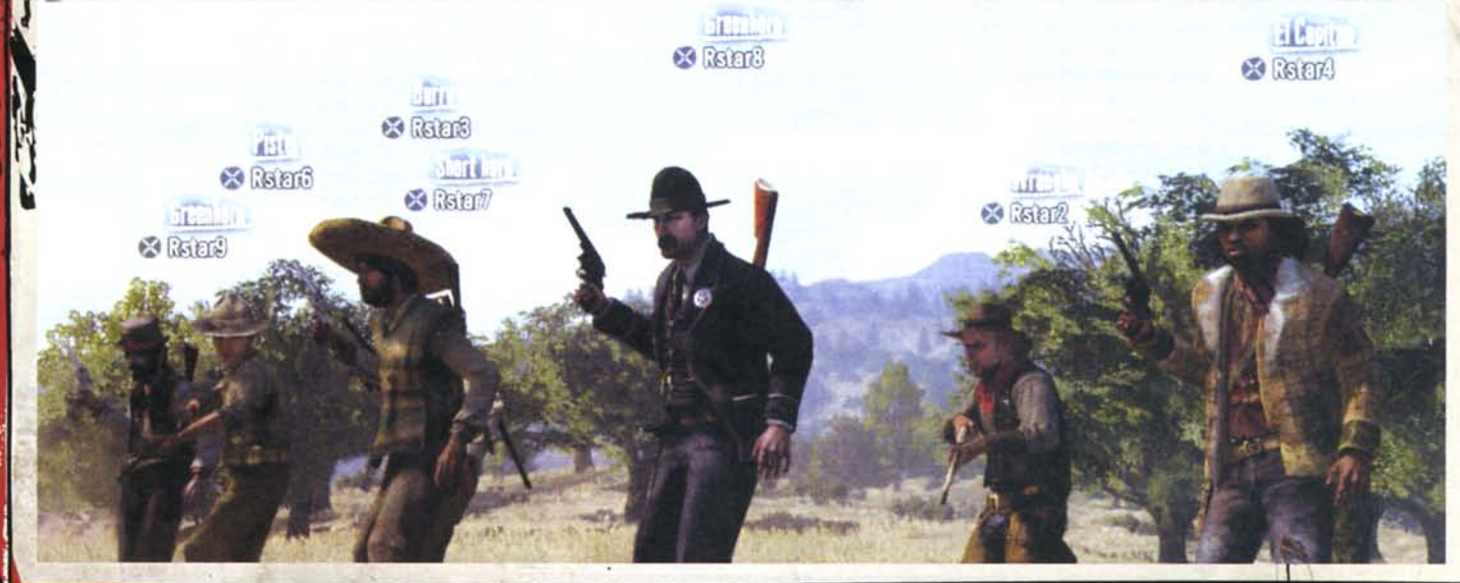
武器	挑战	XP	解锁
Repeater Carbine	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Repeated Killer		
Volcanic Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Volcanic Killer		
Winchester Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Winchester Wielder		
Schofield Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Schofield Assassin		
Pump Action Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Pump Action Killer		
Springfield Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Springfield Killer		
Dynamite	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：DYN-O-MITE!		
Double Action Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Double Death Dealer		
Sawed Off Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–

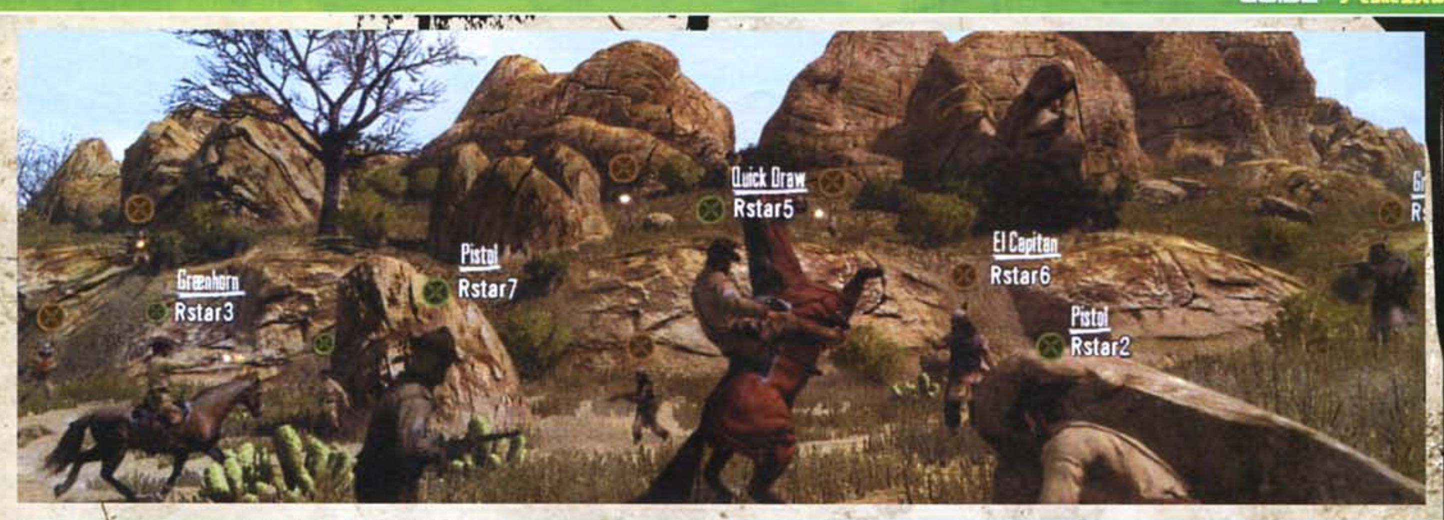
武器	挑战	XP	解锁
Sawed Off Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Sawed Off Shooter		
Rolling Block Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Rolling Block Bully		
Fire Bottle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Pyro、Efficient Pyro、Horseman Summoner		
Semi Automatic Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Semi Automatic Pistolero		
Semi Auto Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Semi Auto Shotgunner		
Carcano Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Carcano Killer		
Buffalo Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Buffalo Butcher		
Henry Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Henry Hunter		
High Power Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：High Power Killer		
Double Barrel	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Double-Barrel Killer		
Bolt Action Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战、武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Bolt Action Assassin		
Evans Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–

武器	挑战	XP	解锁
Evans Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件），称号：Evans Reaper		
LeMat Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件），称号：LeMat Meurtre		
Mauser Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	–
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	–
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件），称号：Mauser Murderer		

PVP 挑战

挑战名称	内容要求	称号	XP
Shootout Challenge	在 Shooter 模式首次进入前 3	Still Standing	50
	在 Shootout 模式 5 次进入前 3	Good Company	100
	在 Shootout 模式 20 次进入前 3	Top of the Crop	150
	在 Shootout 模式首次获得 MVP（得分最高）	A Winner is...	50
	在 Shootout 模式 5 次获得 MVP	Top of the Pile	100
	在 Shootout 模式 10 次获得 MVP	If It Moves I Kill It	150
Gang Shootout Challenge	在 Gang Shootout 模式首次进入前 3	Gang Lieutenant	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次进入前 3	Gang Leader	100
	在 Gang Shootout 模式 20 次进入前 3	Gang Boss	150
	在 Gang Shootout 模式首次获得 MVP（得分最高）	Team Player	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次获得 MVP	Head of the Class	100
	在 Gang Shootout 模式 10 次获得 MVP	First Round Draft	150
	在 Gang Shootout 模式失败的一队获得 MVP	The 'Ike Clanton' Award	150
Kill Streak I	在 Shootout 模式连杀 3 个人	Set Em Up	50
	在 Shootout 模式连杀 5 个人	Knock Em Down	100
	在 Shootout 模式连杀 7 个人	They Kept Coming	150
	在 Gang Shootout 模式连杀 5 个人	Doing Work	50
	在 Gang Shootout 模式连杀 10 个人	Pulling Their Weight	100
	在 Gang Shootout 模式连杀 15 个人	Just Get Outta The Way	150
Kill：Death Ratio	在 Shootout 模式中单局生存率 5:1	Star Player	150
	在 Gang Shootout 模式中单局生存率 5:1	Shooting Star	150
	在 Hold Your Own 模式中单局生存率 5:1	Bouncer	150
Unstoppable I	在 Shootout 模式中单局零死亡	Flawless	150
	在 Gang Shootout 模式中单局零死亡	In the Closet	150
	首次完成单局中决定胜负的一击	The Edge	50
	5 次完成单局中决定胜负的一击	The Closer	100
	20 次完成单局中决定胜负的一击	Cliff Hanger	150
Revenge	干掉最后一个杀死你的人	Holds a Grudge	50
	不死亡，连续 3 次干掉最后一个杀死你的人	Vindictive	100
	不死亡，连续 5 次从重伤状态幸存下来	On Life Support	50
	干掉最后一个杀死你的人的马	Paste of Revenge	50
Trickshot I	杀死半空中的敌人	Circus Trickster	150
	使用掩体杀死 25 个人	Hide and Shoot	50
	使用掩体杀死 100 个人	Shy Guy	100
Trickshot I	使用掩体以盲射杀死 1 个人	Aiming is Overrated	150
Trickshot II	在马背上杀死 10 个人	Horseback Fighter	50
	在马背上杀死 50 个人	Mounted Murderer	100
	在马背上杀死 100 个人	Equestrian Killer	150
Hold Your Own I	成功运送 1 个袋子	Package Delivered	50
	成功运送 15 个袋子	Special Delivery	100
	成功运送 50 个袋子	The Guy in Brown	150
	在 Hold Your Own 模式首次获胜	Tasted It	50
	在 Hold Your Own 模式 5 次获胜	Held It	100
	在 Hold Your Own 模式 20 次获胜	Touched It	150
	成功抢夺 10 个袋子	Grabby Hands	50
	成功抢夺 25 个袋子	Bag Handler	100
	成功抢夺 50 个袋子	Dirty Mitts	150
	成功抢夺 75 个袋子	Bag Runner	200
	成功抢夺 100 个袋子	Grubby Paws	250
Hold Your Own II	杀死 5 个运送袋子的敌人	Put em Down	50
	杀死 25 个运送袋子的敌人	Held em Down	100
	杀死 75 个运送袋子的敌人	Kept em Down	150
	单场比赛中成功运送 3 个袋子	Scout	50
	单场比赛中成功运送 5 个袋子	Runner	100
	单场比赛中成功运送 7 个袋子	Know Your Role	150
	在Hold Your Own模式获得MVP(得分最高)	Heavy Lode	150
	在Hold Your Own模式失败的一队获得MVP	Wide Lode	150
	使用刀杀死运送袋子的人	Bag Stabber	150
Grab The Bag I	成功运送 1 个袋子	Kept it Secret	50
	成功运送 15 个袋子	Kept it Safe	100
	成功运送 50 个袋子	Precious	150
	在 Grab The Bag 模式首次获得胜利	Golden	50
	在 Grab The Bag 模式 5 次获得胜利	Solid Golden	100
	在 Grab The Bag 模式 20 首次获得胜利	Midas Touch	150
	成功抢夺 10 个袋子	Muckraker	50
	成功抢夺 25 个袋子	Sack Lunch	100
	成功抢夺 50 个袋子	Kangaroo Sack	150
	成功抢夺 75 个袋子	Team Bagger	200
	成功抢夺 100 个袋子	Gang Bagger	250
Grab The Bag II	杀死 5 个运送袋子的敌人	Stopped A Few	50
	杀死 25 个运送袋子的敌人	Stopped A Lot	100
	杀死 75 个运送袋子的敌人	Stopped A Ton	150
	单场比赛中成功运送 2 个袋子	Two To The Chest	50
	单场比赛中成功运送 4 个袋子	The Forsaken	100
	单场比赛中成功运送 6 个袋子	Gold Dropper	150
	在 Grab The Bag 模式获得 MVP（得分最高）	The Minner	150
	在 Grab The Bag 模式失败的一队获得 MVP	Carpetbagger	150
Gold Rush	成功运送 1 个袋子	Delivery Boy	50
	成功运送 15 个袋子	Fleetfoot	100
	成功运送 50 个袋子	Lode Bearer	150
	成功运送 100 个袋子	Golden Boy	200
	在 Gold Rush 模式首次获得胜利	Forty–Niner	50
	在 Gold Rush 模式 5 次获得胜利	Scrooge	100
	在 Gold Rush 模式 20 首次获得胜利	Oremonger	150
	成功抢夺 10 个袋子	Bagnabber	50
	成功抢夺 25 个袋子	Bagnabbit	100
	成功抢夺 50 个袋子	Bagmaster	150
	成功抢夺 75 个袋子	Sack Toucher	200
	成功抢夺 100 个袋子	Proctologist	250





FREE ROAM 挑战

挑战名称	内容要求	XP	称号
Sharpshooter Ⅰ	杀死5只飞禽	250	Bird Watcher
	杀死5只兔子	250	Exterminator
	爆头10个NPC	250	Head Hollower
	在火车上杀死5只飞禽	250	Mobile Bird Watcher
	使用死亡之眼打掉敌人的枪10次	250	Sharpshooter
Hunter Ⅰ	杀死5头鹿	250	Stew Brewer
	杀死5只野狗	250	Conservationist
	杀死5头狼，至少用刀杀死1只	250	Wolf Cyber
	杀死5头美洲豹，至少用刀杀死1只	250	The Mauled
	杀死5头麋鹿	250	Hunter
Survivalist Ⅰ	收集5朵野甘菊（Wild Feverfew），Hennigan's Stead/Cholla Spring周边	250	Wild Fever
	收集6朵沙漠鼠尾草（Desert Sage），已有的除外，Gaptooth Ridge周边	250	Sage Advisor
	收集4朵马缨丹（Red Sage），已有的除外，Rio Bravo周边	250	Saga Bleeder
	收集8颗仙人果（Prickly Pear），已有的除外，Punta Orgullo周边	250	Raw Paws
	收集7颗毛叶香草（Woolly Blue Curls），已有的除外，Perdido周边	250	Survivalist
Lawbringer Ⅰ	完成Pike's Basin剿匪任务	250	Cow Lover
	完成Fort Mercer剿匪任务	250	Shining Knight
	完成Tumbleweed剿匪任务	250	Weed Wacker
	完成Gaptooth剿匪任务	250	Gold Thief
	完成Tesoro Azul剿匪任务	250	Saphire
	完成Twin Rocks剿匪任务	250	Gemini
	完成Nosalida剿匪任务	250	Exit Wound，Lawbringer
	完成Solomon's Folly剿匪任务	250	Half-A-Baby
Outlaw Ⅰ-Public Enemy	达到最高通缉	250	Outlaw
	达到最高通缉10次	250	On The Run
	达到最高通缉50次	250	Career Criminal
Outlaw Ⅰ-Bounty	赏金达到$500	250	Bandito
	赏金达到$1000	250	Reegade
	赏金达到$5000	250	Enemy of the State
Outlaw Ⅰ-Survival	在队友掩护下存活3分钟	250	Running Man
	在队友掩护下存活5分钟	250	Fleeing Felon
	在队友掩护下存活7分钟	250	Maniac Militia Member
Outlaw Ⅰ-Outlaw Gang	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少$1000	250	[Mild Bunch]
	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少$2500	250	[Motley Crew]
	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少$7500	250	[Wild Bunch]
Outlaw Ⅱ-Public Enemy Kill	杀死1个全民公敌（最高通缉）	Deputy	
	杀死5个全民公敌（最高通缉）	250	Sheriff
	杀死25个全民公敌（最高通缉）	250	Law Dog
Outlaw Ⅱ-Public Enemy Kill Streak	连杀3个全民公敌（最高通缉）	250	Yellowbelly
	连杀5个全民公敌（最高通缉）	250	Remorseless
	连杀7个全民公敌（最高通缉）	250	Public Enemy #1
	在全民公敌（最高通缉）的状态下杀死另一个全民公敌	250	The Coward
Hunter Ⅱ	杀死5头熊，至少用刀杀死1只	250	Spartan Survival
	寻找并杀死1只传说中的狼	250	Lycanthropist
	寻找并杀死1只传说中的野猪	250	Lord of the Files
	寻找并杀死1只传说中的美洲豹	250	Cat Ballyhoo
	寻找并杀死1只传说中的熊	250	Master Hunter

挑战名称	内容要求	XP	称号
Sharpshooter Ⅱ	使用死亡之眼打掉两个不同人的帽子（5秒内完成）	250	Hat Trickster
	使用死亡之眼打掉1个人的帽子和枪（3秒内完成）	250	Hauty Gunhand
	爆头杀死1只棕熊	250	Bear Starer
Sharpshooter Ⅱ	骑在马背上打掉他人的帽子	250	Hat Flyer
	10秒内杀死3种不同的动物	250	Master Sharpshooter
Survivalist Ⅱ	收集8颗块根马利筋（Butterfly Weed），已有的除外，Diez Coronas周边	250	Doc's Realisation
	收集10颗蜂鸟鼠尾草（Hummingbird），已有的除外，Tall Trees周边	250	Saga Hoverer
	收集12朵草原罂粟花（Prairie Poppy），已有的除外，Great Plains周边	250	Prairy Picker
	收集15颗金茶藨子（Golden Currant），已有的除外，Great Plains周边	250	Golden Herbalist
	收集10朵紫雪莲（Violet Snowdrop），已有的除外，Tall Trees周边	250	Master Survivalist
Lawbringer Ⅱ	一次不死完成Pike's Basin剿匪任务	250	Civil Servant
	一次不死完成Nosalida剿匪任务	250	Deputy Lawman
	一次不死完成Tumbleweed剿匪任务	250	Lucky Lawbringer
	一次不死完成Tesoro Azul剿匪任务	250	Crimestopper
	一次不死完成Gaptooth Breach剿匪任务	250	No Gun Needed
Lawbringer Ⅲ	24小时内（游戏内时间）完成Pike's Basin、Twin Rocks、Fort Mercer、Tumbleweed剿匪任务	250	Restless Justice
	36小时内（游戏内时间）一次不死完成Pike's Basin、Twin Rocks、Fort Mercer、Tumbleweed剿匪任务	250	Master Lawbringer

能力挑战

以下挑战与玩家的能力等级有关，在FREE ROAM模式与多人比赛中均可累积，完成之后也有称号和XP奖励。

能力等级	挑战内容	称号	XP
Foot Traveler-Rank 1	步行10英里	-	50
Foot Traveler-Rank 2	步行50英里	-	100
Foot Traveler-Rank 3	步行100英里	Wanderer	150
Horse Traveler-Rank 1	骑马/驴/牛30英里	-	50
Horse Traveler-Rank 2	骑马/驴/牛150英里	-	100
Horse Traveler-Rank 3	骑马/驴/牛300英里	Explorer	150
Stagecoach Traveler-Rank 1	驾驶马车行驶2英里	-	50
Stagecoach Traveler-Rank 2	驾驶马车行驶25英里	-	100
Stagecoach Traveler-Rank 3	驾驶马车行驶250英里	Pioneer	150
Lemming Award-Rank 1	摔死25次	-	50
Lemming Award-Rank 1	摔死50次	-	100
Lemming Award-Rank 1	摔死100次	Cloudwalker	150
Shotgun Traveler-Rank 1	驾驶双人马车行驶2英里	-	50
Shotgun Traveler-Rank 2	驾驶双人马车行驶20英里	-	100
Shotgun Traveler-Rank 3	驾驶双人马车行驶200英里	Shotgun	150
Stagecoach Trampler-Rank 1	驾驶四人马车撞飞25个人	-	50
Stagecoach Trampler-Rank 2	驾驶四人马车撞飞50个人	-	100
Stagecoach Trampler-Rank 3	驾驶四人马车撞飞100个人	Bad Driver	150
Horse Trampler-Rank 1	骑马撞飞25个人	-	50
Horse Trampler-Rank 2	骑马撞飞50个人	-	100
Horse Trampler-Rank 3	骑马撞飞100个人	Trampler	150
High Roller-Rank 1	翻滚25次	-	50
High Roller-Rank 2	翻滚50次	-	100
High Roller-Rank 3	翻滚100次	Dizzy	150

成就

成就	取得方法	点数
That Government Boy	完成任务 "Exodus in America"	10
Land of Opportunity	完成任务 "The Assault on Fort Mercer"	30
Sons of Mexico	完成任务 "The Gates of El Presidio"	40
No More Fancy Words	完成任务 "An Appointed Time"	20
The Benefits of Civilization	完成任务 "And the Truth Will Set You Free"	90
A Savage Soul	完成任务 "At Home with Dutch"	10
Into the Sunset	完成任务 "The Last Enemy That Shall Be Destroyed"	100
Nurture or Nature?	完成陌生人任务 "Remember My Family"	50
Austin Overpowered	单人游戏中完成 Twin Rocks、Pike's Basin 和 Gaptooth Breach 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25
Evil Spirits	在单人游戏中完成 TUMBLEWEED 和 Tesoro Azul 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25
Instinto Asesino	单人游戏中完成 Fort Mercer 和 Nosalida 的帮派窝点任务（HIDEOUT）	25
Bearly Legal	杀死 18 只熊并剥取素材	5
Buckin' Awesome	驯服全部三种三星马（Kentucky Saddler、American Standardbred、Hungarian Half-bred），驯服后会有商店出现可购买新商品的提示	10
Bullseye	在任意游戏模式中爆头数累计达到 250	20
Clemency Pays	活捉一个通缉犯	10
Dastardly	用套索套住一个女人，绑起来，放到铁轨上并目睹她被火车压死	5
Exquisite Taste	在武器商店购买一种稀有武器	10
Fightin' Around the World	单人游戏中，在每个酒吧用近身攻击击倒一个人	5
Friends in High Places	单人游戏中，用赦免信（PARDON LETTER）解除自己身上超过 5000 美元的通缉赏金	10
Frontiersman	在单人游戏中的任何一个挑战（CHALLENGE）中达到传奇等级（10 级，LEGENDARY RANK）	20
Gold Medal	在单人游戏中，在一个战斗任务中获得金牌（Gold Medal），在 STATS 的 MISSION 栏中可以看到评价，爆头率、完成时间和命中率三个条件均达到标准才能获得金牌	25
He Cleans Up Well!	获得 ELEGANT SUIT	10
Heading South on a White Bronco	在单人游戏中骑着 Hungarian Half-Bred 马躲过美国警长（US Marshals）的通缉，需要达到一定的通缉赏金，然后在美国区域内的荒野上转圈，随机出现的追你的执法者可能是美国警长。	5
High Roller	在扑克迷你游戏（Poker）的一局中赢得超过 2000 的筹码	10
In a Hail of Bullets	在任何游戏模式下使用手枪或左轮累计杀死 500 个敌人	20
Long Arm of Marston	在任何游戏模式下使用步枪或霰弹枪累计杀死 500 个敌人	20
Man of Honor/Chivalry's Dead	达到最高声望等级（FAME），达到最高或最低荣誉等级（HONOR）	25
Manifest Destiny	在单人模式中杀死 GREAT PLAINS 的所有南美野牛（BUFFALO），不会刷新的出来，都杀掉	5
More than a Fistful	在单人模式中总共赚取 10000 美元	10
Mowing Them Down	在任何游戏模式中使用加特林机枪杀死 500 人	20
No Dice	不失掉一个骰子的前提下赢得一次大话骰子（LIAR'S DICE）迷你游戏	10
On the Trail of de Vaca	在单人游戏中发现地图上的所有区域，在 STATS 中可以查看三个大区内区域发现情况，在所有商店购买地图并使用就好了	10
Redeemed	在单人游戏中达成 100% 完成率	100
Spurred to Victory	不在马栓上更换新马的前提下完成 20 个主线任务	10
Strange Things are Afoot	完成一个陌生人任务（STRANGER）	10
People are Still Strange	完成 15 个陌生人任务（STRANGER）	25
The Gunslinger	使用专家瞄准模式（EXPERT）将敌人爆头（OPTION 的 CONFIG 中将 TARGETING MODE 调成 EXPERT）	5
Unnatural Selection	在任何游戏模式中杀过所有种类的动物	20
What About Hand Grenades?	在丢马蹄铁（HORSESHOES）迷你游戏中套中一次铁标杆	10
	以下为只有在线模式中才能开启的奖杯	
Go Team!	在公开的基于组队制的多人竞赛游戏中让自己的队伍连续获胜 4 次	20
Have Gun Will Travel	在公开的 FREE ROAM 房间中一次性完成所有歹徒窝点任务（HIDEOUT），不能换房间	20
Hit the Trail	在公开的 FREE ROAM 房间中早上日出后从 BLACKWATER 出发，在晚上日落前赶到 ESCALERA	10
How the West Was Won	在多人模式中达到最高等级 50 级。单人技术高的话可以去刷 Twin Rocks 的 Gang Hideout，一次最快 1 分钟多点可以拿 2000 多经验（注意连击和时间），多人的话推荐 Pike's Basin 的 Gang Hideout，2 人的话最快 2 分 37 秒一人可以拿 1800 多经验另一人可以拿 1600 多经验。	20
Most Wanted	在公开的 FREE ROAM 房间中，通缉等级达到全民公敌（PUBLIC ENEMY，1000 赏金），之后坚持 10 分钟并成功摆脱通缉，找一个房间守口比较容易实现，推荐在地图右上角的 Black water 带梯子的房顶上（在单人模式记录点的正对面的那家店）。	10
Red Dead Rockstar	在公开的多人游戏中杀死一个 Rosckstar 员工或杀死一个拥有此成就的人	10
Posse Up!	在多人模式中建立一个团队（POSSE）并加满团队成员（包括自己在内总共 8 个人）	10
Slow on the Draw	在公开的 FREE ROAM 房间中的一次帮派窝点任务中助攻 10 次。这个需要和其他玩家配合，要拿成就的玩家对着敌人先开一枪（别打死）然后另一个玩家再把其杀死，先开枪的玩家得到 2 分算是成功一次，推荐地图右下方 Tesoro Azul 的 Gang Hideout 来完成。	10
The Quick and Everyone Else...	在在多人模式中，进入公开的 FREE ROAM 房间，按 back 键选 "Free For All Matches" 模式后连续赢得三场比赛胜利即可。	20



文 脆薯条 &SSX 美编 木仙

失落的星球2		Capcom	动作射击
X360	Lost Planet2		美版
	2010年5月11日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

《失落的星球 2》作为 Capcom 年内的重头作品之一，相信在玩家群中引起了不小的争议。不过撇开游戏 AI 的设计问题，在关卡方面的设计也没什么新意，而且整个故事不够连串，让玩家摸不着头脑。不过其优秀的画面还是非常令人投入的，而且在联机对战的时候代入感极强。如果有条件的话，还是推荐玩家找朋友一起玩，这样才能找到配合的乐趣。相比其他联机对战游戏，《失落的星球 2》不仅仅考验了玩家的技术，各类载具的活用也大大增加了游戏的趣味性，丰富的武器种类更是让你可以活用多种战术。不得不说，游戏的联机部分还是非常值得一玩的。

单机流程部分

操作详解

这类游戏的操作其实大同小异，不过本作由于是动作射击类型，在操作中有一个翻滚的设定，可以躲避掉敌人的大部分攻击。翻滚在游戏中还是占了比较大的比重，无论是单机还是网战，翻滚都是一个必须掌握的课题。简单说来，游戏的操作比较接近《使命召唤》的手感，相比《杀戮地带 2》的操作来说，真的是要"轻松"许多呢。而且类似"一键视角旋转 90 度"的设定，真的是非常便捷，可见制作小组在操作这方面还是下了不少苦功啊。

键位一览

键位	操作说明
十字键上下	拉进、拉远视角／打开狙击枪的瞄准镜
十字键左右	打开、关闭热能夜视仪
左摇杆	移动控制
右摇杆	视角控制
X	钩爪
Y	切换武器／按住可以捡取武器
A	跳跃
B	近战格斗
LT	手雷
RT	射击
LS	下蹲
RS	上子弹
LB	视角迅速左转 90 度
RP	视角迅速右转 90 度
长安 B	快跑冲刺
左摇杆 +A	翻滚
Y+LT	能量发射
BACK	查看任务目的／暂停
START	消耗能量回复 HP／暂停菜单时退出游戏
START+LT／RT／LB／RB／上／下／左／右	各种表情动作

系统介绍

战役模式

战役模式（CAMPAIGN），是游戏中的主要模式，而且全部的任务可以支持 4 个玩家联机，当然也可以线下分屏作战。战役模式并没有直接显示在菜单中，玩家需要手动设置一下。进入游戏后先选择链接方式（CONNECTION TYPE），随后更改成为 OFFLINE，再进入游戏后就是单人模式了。如果要分屏对战，那么接上另一个手柄即可。



难度的选择

建议玩家从 NORMAL 难度开始，因为难度的高低直接影响到关卡中武器的数量以及 VS 的数量，所以技术不好的玩家千万别逞强，到了后期没有武器的话，会是件非常头痛的事。至于 HARD 难度，推荐给那些射击游戏高手们。

地图的开启

在游戏中的地图并不是一开始就有的，玩家在前进时会找到一些长条形的罐子，这些罐子就是本片区域的地图开启装置。需要注意的是，这种地图箱都有一定的有效范围，如果超出了范围，那么地图还是一片漆黑。开启后同时可以回复 500 点 B-GAUGE 值，当玩家死亡时，也可以选择从地图箱旁边重生。俗话说"知彼知己百战不殆"，在游戏中地图可是至关重要的一环，千万别在没有地图的情况下盲目进攻。

B-GAUGE

B-GAUGE 就是生命槽下方的蓝槽，每死亡一次都会消耗 500 点，消耗殆尽的话则游戏结束。开启场景中的地图箱都会回复 500 点。



紧急处理

所谓的紧急处理就是回复玩家的体力。在游戏中杀掉怪物后可以获得黄色的球状物体，可以增加屏幕上方的环形槽。

当 HP 被消减时，可以按住 START 紧急回复体力，在 BOSS 战时一定要活用。不过在回复时，玩家并没有无敌时间，所以要尽可能地拉开距离后再回复。游戏中还有一种无限能量提供装置，只要靠近的话，屏幕上方的环形槽就会自动增长，最高为 9999。游戏后期有机关可以使用大型对舰主炮，一次会消费 500 的能量，需要特别注意一下。

换装设定

将游戏通关一次后就可以使用这个功能，具体方法是在 My Page 菜单中任选一个角色，随后在调整角色细节时，左侧会出现 Preset Modle 选项，之后更换即可。有些服装需要在游戏中完成特定的条件后才能开启，具体请见后文。

特别注意

关于游戏中记录点的设计方面，感觉制作小组在这方面有很大的疏忽。首先每一个 EPISODE 分为好几个章，而在这些章中又分为好几节，每一章最后都会有一个 BOSS 等待着玩家。如果在 BOSS 战中 GAME OVER 的话，那么这章就算没有通过，继续游戏的话会从章节的最初开始，这样挑战起来的话非常消耗时间，相信已经把单机通关了的玩家一定在 3-3 这里折腾了很久吧。

武器介绍

普通枪械

机枪（MACHINEGUN）

每一关任务开始时的默认武器，弹数多、射程较远，但是威力比较低。对付普通的杂兵倒是非常好用，一旦遇到大型怪物或者机械炮台之类的敌人就不太好使了，该武器在游戏中子弹极为富裕，基本上算是相当于无限使用的武器了。机枪的后座力连续性很强，长时间按着不放会使枪口严重上跳，注意节奏。

霰弹枪（SHOTGUN）

霰弹枪是游戏中的主力武器之一，虽然弹药比较少，而且射程非常有限。近身时霰弹枪的威力巨大，可以一击击飞普通敌人，在场景比较狭小的地方能发挥巨大作用，而且拿着它对付敌人 VS 也是绰绰有余。由于霰弹枪是单发的，玩家在开枪前可要瞄准好了。

狙击枪（RIFLEGUN）

射程极远、威力也非常大，缺点自然就是数量太少，而且子弹更少。对付人形敌人爆头有一击必杀的效果，远距离支援作战时十分好用。狙击枪在关卡中实在是太少，不能作为主攻武器使用。

火箭发射器（ROCKET LANUNCHER）

游戏中单发威力最大的武器，射程也足够远。在对付大型敌人和厚实的炮台时有绝对优势。但是每关该武器的数量却很少，玩家需要好好活用。

VS 专用重型机枪

除了上述介绍的人用武器外，每种武器还有可供 VS 使用的重型版本。这些武器威力更大，更有甚者例如消耗能量的电浆狙击枪，配合 VS 简直就是无往不前。VS 用的武器可以拆卸，不过拿着 VS 用重型武器的时候移动速度会大大降低，而且开枪时的后座力惊人。VS 用重型霰弹枪的扩散面积更大，而且威力与射程都提升了几个档次；VS 用重型狙击枪威力可以说是游戏中第二高的，缺点是上弹速度非常慢；VS 用重型冲击锤和光束刀是近身格斗专用武器，威力巨大，对付一些轻型 VS 能够直接秒杀；VS 用重型诱导雷武器包括导弹与火箭弹，前者数量不多，一次性可以发射 6 枚导弹，后者与人用火箭筒一个性质。特别注意 VS 的武器是分左右手的，也就是说可以同时开火，这样威力自然就成了双倍了。

关于武器强化

游戏中并没有武器强化这个概念，要获得强力的武器必须依靠抽奖来获得，抽奖在 MyPage 的角色编辑画面中按 Y 键，一次消耗 2000 点。升级后的武器在外观上会有极大的区别，而且各项数值都会得到提升。



投掷类武器

手榴弹（HAND GRENADE）

标准配备的炸弹，扔出后数秒钟爆炸，虽然距离比较近、但威力还算可以、而且数量较多，可以在敌人多的时候使用。另外手榴弹也可以对付一些轻型 VS，一般 3～4 个即可轻松搞定。

粘性手雷（GUM GRENADE）

扔出后会粘在敌人身上的炸弹，由于扔出的距离较近，所以适合近身对抗一些行动比较缓慢的大型敌人，总的来说威力还算不错。对付怪物的时候非常好用，瞄着其黄色的弱点部位粘一颗炸弹上去，敌人就怎么也跑不掉了。



飞碟手榴弹（DISK GRENADE）

可以像飞碟一样扔出去的手雷，距离非常远而且可以和粘性手雷一样粘在敌人身上，是游戏中最好用的手雷之一。飞盘手榴弹数量比较少，在游戏中可是抢手货，手雷扔出以后还可以用枪射击让它提前爆炸。

分身手榴弹（DUMMY GRENADE）

如果看过《高达》的玩家一定会对这种武器印象深刻，该手雷的作用就和高达里的仿真气囊一样，抛出后会迅速膨胀变成一个和自己外貌差不多的气球状物体，可以有效的迷惑敌人，并且被击中后还能爆炸。另外，手雷形成的假人还能显示在雷达上，实际上这种手雷在游戏中不怎么好用，只能起到迷惑敌人的作用。

电浆手榴弹（PLVSMA GRENADE）

有些类似其他游戏中的闪光雷，扔出后会让爆炸范围内的敌人暂时失去行动能力，任你鱼肉。这种手雷在游戏中更为稀少，无论对付人形敌人还是 VS，都能发挥出很好的牵制作用。

单机流程攻略

注: 正篇的流程攻略以 NORMAL 难度为准。

EPISODE 1

1-1

首先当然是让玩家先熟悉操作。所有枪的子弹都是无限的所以玩家可以随意练习到熟练为止。练习后跟着队友前进到达指定地点即可,图中会有几个怪物,玩家正好试手,路上有地雷可以捡取。在爬岩壁的时候先用钩爪抓住墙壁边缘,随后按跳跃键就能飞上去了。众人在穿越雪山后到达了一片森林,正当部队准备着陆之时怪物突然杀出损伤惨重,无奈之下只能强行让部队在河中降落。在欣赏完精彩的过场动画之后,游戏正式开始。

这一关也基本就是训练关卡,让玩家熟悉各种操作和基础的武器性能。怪物不怎么强,而且不太会主动攻击,在队友的帮助下,前进非常顺利,队友的 AI 还算可以。在穿过灌木丛来到开阔地后,接到队长的汇合命令。随后一只体型巨大的怪物会从后方突袭,此时不必硬拼,倒在地上的 VS 上有一挺火神炮可以卸下来,扛着它火力倍增,比手上的小机枪爽多了。怪物体型巨大动作缓慢,没什么有威胁的招数,只要拉开距离用手上的火神扫射就行了,每个怪物身上都有明显的橘黄色部位,这





些地方就是它的弱点所在,只有攻击弱点才能对怪物造成大伤害,干掉怪物后继续向前推进。

来到瀑布后和我方队友汇合,然后要消灭敌人基地里的所有杂兵。这些杂兵即使在 NORMAL 难度下也非常耐打的,切忌一个人冲锋陷阵,要和队友配合让队友做掩护慢慢推进,没血了可以躲在树后回复一下。本小关难度并不高,主要让玩家体验气氛为主。接下来的任务是摧毁敌人基地中的采集设施,一共有 5 个设施需要控制,地图上有明显的标记所以并不难找,有些地方要使用抓钩才能上的去。炮台是最麻烦的敌人,威力很大,被打一下就会损失大量的 HP,不过好赖地图中可以捡的到火箭筒,所以先找到火箭筒然后尽快灭掉炮台吧。顶上的平台处有一名狙击手也要十分小心,因为他是可以将玩家一击毙命的。控制住全部设施后任务完成。

任务刚刚完成还没来得及休息,敌人的老大带着一群杂兵们前来增援了,无奈只能拼个你死我活了。推荐先退回到山洞里找狙击枪与霰弹枪。一远一近搭配得当的话,消灭杂兵可谓是易如反掌。惟一需要注意的是,这些杂兵会去重新启动刚才被我们控制住的装置,而且杂兵会无限出现。所以我们要在 1 分 30 秒内坚守这些装置,时间到后全装置控制的话就过关了。在欣赏过场的时候也别放松了,会突然出现的 QTE,要是没按对的话,队友会挂掉。到达上方的平台后,第一章结束。

1-2



到达平台上方后,会碰见一些非常讨厌的怪物。地图一定要开启,不然很容易迷路,跟着队友来到瀑布处会有几个移动非常快速的怪物出现,干掉后爬上岩壁继续前进,前方有一把霰弹枪,建议拿上。在河流前会碰见第一章中见过的中型 BOSS,用霰弹枪打其弱点部位两下下就能打断它的手臂。快到达任务目的地的时候会出现一个圆形怪物,它的弱点在背后,绕到背后拿霰弹枪解决吧。

隐藏区域

1-2 开始后会在前方看见几棵树,此时不要再往前面走了,不然会错过。靠近树就能发现后面有一条隐藏的山路,使用钩爪上去即可。这章的压轴 BOSS 战,总体难度并不是很大。首先玩家最好换上霰弹枪,加上先前捡到过的两把怎么也有 60 发子弹,统统招呼在 BOSS 的身上吧。尽量瞄准 BOSS 的弱点来打,打掉 BOSS 身下的那几条小脚会让 BOSS 一段时间内不能行动,这时候全力攻击 BOSS 头部的弱点,霰弹枪近距离全部命中弱点的话攻击力非常可观。还有就是趁 BOSS 硬直后去猛攻其最大的尖脚,5 发子弹即可把脚打断,这样 BOSS 硬直的时间会更长。

HP 一半以下后 BOSS 会变得很疯狂,攻击手段非常丰富,一定要注意回避。还有尽量别往平台边上移动,因为被 BOSS 打到后会非常“华丽”地飞起来,很有可能直接飞出去摔死。如果被 BOSS 冻住了就迅速晃动摇杆挣脱。如此反复即可消灭 BOSS,然后去驾驶大桥上的 VS 掩护我方队友,开启 4 个装置后进入前方的大门,本章结束。

1-3

穿过大门后到达新的场景,这边都是敌人的碉堡,先用霰弹枪上楼清理掉敌人,然后可以搞到一台 VS,开着它干掉杂兵就很简单了,敌人的炮台很厉害要小心,不要忘记及时的修理 VS。全部干掉后马上开启下方的地图箱通过大门。继续压制敌人聚点的任务,到达这里的时候 VS 应该已经消耗殆尽了,把仅有的子弹送给几个炮台后就需要慢慢开路前进了。建筑物内环境复杂炮台又很多,一定不要一个人冲的太猛,稳扎稳打一个个消灭炮台,没血了就赶紧找个地方回复,不要硬拼。开启 3 个地图箱后就可以通过大桥了,任务告一段落。接下来玩家需要驾驶 VS 突破大桥,VS 虽然很强但也不是无敌的,一定要注意及时的修理。玩家手里有 4 个放电手雷,这是对付敌人 VS 的利器,可以封住 VS 的行动。如果不小心自己的 VS 报销了的话,平台下方还有火箭发射器与盾牌,这里敌人 VS 数量非常多,依然要小心谨慎的突破,全灭敌人后过关。BOSS 体型巨大不过实力却很弱,基本上只有一个放电攻击可以伤到玩家,只要保持距离的话,BOSS 对玩家一点威胁都没有。VS 身上的机枪是非常强力的武器,拆下来对着 BOSS 的脚打,地图下方还能找到火箭发射器,这个 BOSS 简直就是给一路杀过来的玩家发泄用的。



EPISODE 2

2-1

本章刚一上来就是一场惊心动魄的水中VS大战，把河堤上的守卫全清理掉以后开始潜入战。一上来路边有一把霰弹枪不要错过了，近战的时候会很有优势。开启地图箱后跟着绿点走即可，进入楼道里后前进要小心了，敌人也是拿霰弹枪的，被打到可不是很好受的。慢慢前进通过大门即可进入下一段战斗。接下来依然需要谨慎通过敌人的据点，此处有很多报警器，一旦碰到就会引来敌人的援军，所以优先破坏这些报警器。大楼内部的杂兵多数使用霰弹枪和火箭发射器，小心干掉后通过大门。最后一段战斗在一片火海中展开，玩家需要迅速通过这里，敌人会疯狂地迎面扑来，远处还有敌人的狙击手等着玩家，这时一定要时刻保持移动的状态，不然很有可能被一枪秒杀。迅速压制3处装置后火车就会停下，接下来要在这里死守。敌人都不顾一切的先去抢回装置，所以玩家只要躲在后面用霰弹枪一个一个解决掉就行了。一些敌人会使用盾牌，对付盾牌兵只能绕到其背后解决了。坚持一定时间后过关。



2-2



在传送带上前进时注意周围的杂兵，他们大多躲在掩体后面偷袭玩家，所以尽快通过传送带，然后用霰弹枪速度搞定，把场景中的地图箱打开以后地图上会显示出目的地，最上层敌人守卫众多，而且都是手持VS用重型霰弹枪的敌人，躲在掩体后逐个解决吧，扔一颗手雷先让其麻痹后猛攻是一个不错的选择。爬上长长的楼梯后本节结束。接下来由于场景非常狭窄，霰弹枪就显得很重要了，但是被冲出来的敌人打死的话，霰弹枪就没了，所以要尽量保持自己不死，这里推荐让同伴先上去开路自己殿后。总体来说不是非常难的一关，但要时刻小心。下面的场景非常复杂，玩家要压制住三个地图箱。这里的敌人众多，而且有很多敌人的VS，不要急于冲过去，优先逐个解决VS后再清理小兵。楼上的狙击手和火箭弹发射器兵也得尽快干掉，不然会给玩家造成很大的麻烦，压制的时候会有2部VS能够驾驶，其右肩的火箭炮威力巨大，使用得当的话会使这部分轻松很多。

2-3

压制敌人巨炮之时，怪物乱入，不过坚持一段时间后就会触发剧情，大炮直接打穿了怪物的身体。但怪物居然小强般的没死，于是熄灭怪物最后一口气的任务就交给我们了。开战后先去驾上VS，两肩的机枪全都对准怪物扫射，VS被击破的话马上换一台或修理。BOSS除了在地上到处乱撞人外，还会爬到空中扔石头砸人。BOSS地上那招攻击力巨大，能直接把玩家的HP打光，一定要用跳跃回避。干掉BOSS后它还会回复一些HP，再坚持一下胜利就离我们不远了，有一台VS右肩的机关炮是无限弹药的，如果用的到位的话消灭BOSS将会变得很简单。



EPISODE 3

3-1

本关一上来就会在沙漠中遭遇一只巨型BOSS，而且它会慢慢吞掉列车。我们的任务就是死守，请拿上各种重型装备吧，狙击枪、火箭发射器，以及VS上的各种大型武器，普通小机枪请毫不犹豫地扔掉吧。跑到列车的后两段处不久后，BOSS会突然从沙漠中钻出来，然后张开大嘴飞扑而来，这时候不要胡乱开枪，等BOSS嘴巴张到最大时，会露出嘴中的黄色弱点，这时候再照着弱点猛攻，不断地攻击弱点就能把BOSS逼退。再反复战斗一段时间后会收到司令官的撤退命令，随后直接上直升机逃跑，本关就这一场BOSS战后就结束了。



3-2

又是一上来就遭到敌人的袭击，赶紧找到掩体躲藏吧。由于场景开阔而且敌人有大量狙击手在房顶蹲点，正面攻击无疑是以卵击石，玩家需要小心前进慢慢清理掉这些讨厌的狙击手，逐渐消弱敌人的兵力。后期会有两个怪物乱入，弱点在腹部和头顶，可以躲在车厢里用狙击枪安全的干掉。

3-3

本关将迎来游戏到现在为止难度的最高峰，可以用变态来形容了。前半部分很简单，只要躲在车头的小房间里用狙击枪解决掉所有的敌人就行了。后半部分跳到敌人的火车上就非常麻烦了。一上来先干掉几个杂兵，路上的VS也务必要拿下，前面有两门大炮需要用VS上的机枪搞定，所以弹药要节约一些。在第一个地图箱处可以补给到400发子弹。前进到第二个地图箱时需要用钩爪飞到另一个列车上开启地图箱随后返回，注意返回的时候要用钩爪抓住VS。来回的时候一定注意别被列车上的栏杆碰到，碰到就会摔死。小心驾驶VS跃上车顶，看见大炮时不要前冲，因为不靠近它就不会开炮，所以远距离用机枪摧毁才是明智的选择。第二门大炮也可以用同样的方法搞定，只要一搞定大炮，接下来就非常简单了，前面有飞行器可以坐，压制完控制室后进入BOSS战。

BOSS战就是在沙漠中的那只巨型怪物。控制室里可以看见左右两侧有2个液压装置，这是灭火器同时也可以为列车回复HP，着火的时候记得从炮塔下来灭火。上方的炮塔前端两侧都有液压装置，这是控制炮塔旋转用的，启动一次就可以旋转90度，比起手动来说快很多，一定要活用。炮塔后面是弹药装填装置，启动后装填弹药的工作就会全部自动完成，我们只要想办法对付BOSS就好。BOSS身上的弱点很明显，黄色的球状部位，每个部位能打两次，两侧都有。全部打掉后一定要保持列车的HP在一半以上。此时系统会提示"最后一击(One More Shot)"，而BOSS会在列车后面长大嘴巴，看见后马上去调整液压装置，把炮口对着BOSS嘴巴里的黄色弱点，手动是肯定来不及的。如果在这里GAME OVER的话，一切都得从头来过，一小时的努力会瞬间化为浮云，一定要注意。顺便吐槽下关卡设计者，一旦死亡是从头来过的，太令人发指了！难道是向做了洛克人的前辈们致敬么。列车旁边还有两挺重机枪，联机时同伴可以用，单人的话就没什么用了。

EPISODE 4

4-1

画面又回到了冰天雪地，但这次众人要面对的是火山爆发。从牢房中出来后只有一把手枪，所以就不要逞强了，让队友冲锋吧。在牢房中可以搞到一把威力巨大的霰弹枪，鸟枪换炮以后实力立刻就是质的提升。来到最底层时要格外注意，这里的有一个机枪塔和一架手持光剑的VS，先站在楼梯上用机枪破坏炮台，下去见到VS后马上扔手雷让其麻痹，然后换上霰弹枪狂轰。稍微有点间歇的话就有被光剑砍到的肯能，而且这东西有秒掉玩家的实力。下水道会出现一种长得像章鱼的怪物，会放电攻击玩家，跳起来就能回避。当它抓住同伴时对其黄色的弱点部位猛攻，就能快速地消灭它。此处有大量的敌人VS，而且桥上还有4个并列的炮台，对付起来并不容易。不过注意看4个炮台上方都有控制装置，所以干掉那些控制装置就能破坏炮台了。小心前进后驾驶VS全灭敌人。



4-2

这章的任务是控制6个地图箱，他们分散在飞船的周围，按照地图上的提示一个一个来就行，图中有几个敌人的VS，用火箭发射器搞定。稳扎稳打即可，没什么难度。潜水艇抢夺战中会有一架机枪威胁玩家，潜艇中出现的敌人全部用霰弹枪解决吧。最后一个地图箱压制完毕后潜艇会开始慢慢驶离港口，这时候会有敌人扑过来阻挠，换上重型武器扫射吧。



4-3

一开始在海滩冲锋的时候不要从正面走，从山的另一侧饶过去。前方一台倒在地上的VS左肩上有火箭炮，拿在手里2发即可搞定炮台和敌人的VS。前进门口处会出现三台VS，直接扔4个手雷正好能全部灭掉，然后把碉堡里的杂兵清光就行了。开启4个地图箱后任务结束，注意第一个地图箱在海滩附近的一个小碉堡里，非常容易找不到。防御敌人的进攻时多运用火箭发射器可以轻松很多。

4-4

本关场景非常大，而且敌人很难缠，放电的屏蔽门需要打开上方的电闸才能通过，远处的一个蜘蛛一样的怪物要先攻击脚部，然后再靠近用重型武器干掉。VS推荐用重型机枪打，解除全部的电闸门后进入下方的大门内。进入大门后先是一场比较简单的杂兵战，过后平台上会落下一部VS，把所有手雷都招呼给它吧，手雷仍光后补几枪即可干掉。到达山洞后先去上方驾驶上VS，远处高塔上有一个发射火箭弹的敌人要先干掉，不能让他破坏了VS。跳下湖中会碰见很多水生怪物，有两条龙一样的怪物非常麻烦，弱点在他们的背上需要站到高处来打，这里子弹可能不够用，不过下方平台有一把重机枪可以用来补给。干掉后继续前进，到达第二道水门处会突然出现3台VS，最好把自己的VS保住让队友冲锋吸引火力，玩家则在后面扫射，过了这里目的地也就不远了。

进入工厂后我们的任务是把大桥放下来，向着塔顶前进，这里有敌人的VS和炮台，要小心。到达顶楼后可以取到一架飞行VS，驾驶它飞到大桥控制装置前会出现3部敌人的飞行VS，消灭敌人扫除路障后降落至大桥启动装置，之后开启电梯本章结束。



4-5

又是室内的压制战斗，狭小的场景，于是我们又拿出霰弹枪开路。不过子弹不是很富裕，不要浪费。在地图箱周围有4个容器里装着怪物，建议先消灭怪物再去开地图箱，不然4只怪物一起出现在那么狭小的场景中可不太好对付。一路进攻到第三层，电梯前会出现2只怪物，它们不会进攻，玩家可以依靠装甲的优势快跑冲过去，引诱它们攻击，寻找机会绕背后攻击它们的弱点部位。开启最下层的电梯需要占领所有控制装置，杀光所有杂兵就行了。BOSS战是水下的潜艇，这BOSS的皮不是一般的厚啊，必须用重型武器对付，什么火箭筒和榴弹枪的统统上吧。场景大武器多，干掉它只是时间问题。



EPISODE 5

5-1

敌舰上的炮塔和VS很多，抢夺敌人的战舰时要非常小心，火箭筒不能浪费了，一定得用在刀刃上。普通的炮台一发就能搞定，而VS需要2发。推荐从战舰的左侧发起进攻，然后绕到后面开启大门即可完成任务。压制战舰大多都是室内战，于是霰弹枪与火箭弹就是拥有绝对优势的武器了，但要注意火箭弹炸的太近的话可能会伤到自己。成功压制完两个控制装置后要坚持1分30秒，敌人的装甲兵会大批出现，拉开距离用火箭炮轰吧，时间到后自动过关，本章结束。



5-2

一开始后迅速前往上方的平台，第一时间把会发射导弹的飞机干下来，这次的任务是防守住最下方的大门不被敌人控制，所以看见载人的直升机时得立刻用重型机枪打下来。听见警报后不用管直升机，直接飞奔到大门处防守，时间一到后自动过关。接下来先利用两个回复能量的装置把黄色的能量槽攒到9999，平台上的主炮每发射一次需要消耗500的能量。巨大的蜘蛛BOSS很简单，只要对准它长脚处的弱点部位猛攻即可，攻击到一定程度以后它会把头凑到主炮前，于是用主炮零距离轰吧，干掉后本节结束。

5-3

刚刚干掉大蜘蛛，敌方的军舰就来了，我们还是利用主炮对付它。首先敌舰会慢慢靠过来，这时候先别用主炮攻击，而是用两端的重型武器攻击敌舰的主炮，要小心被敌人的主炮打到，会被一击必杀的。干掉敌人的主炮以后敌舰就没什么威胁了，这回换上主炮开始虐它吧。注意敌舰的前后舰翼只有主炮才能打断。摧毁一侧的舰翼后换一个方向继续，这时候敌舰的



主炮会复活，不过这回不用换武器了，直接主炮对主炮吧，与此同时，敌人大量VS和直升机都会在我方舰艇上出现，这时候我们在主炮里是最安全的，换别的武器反而不一定好打了。等再次干掉敌舰主炮后，剩下的就是一些饭后甜点了。最后一段任务要抢夺敌舰的控制装置，同时还要保护我方军舰的控制装置。先用火箭发射器把犯人的炮台干掉，随后换上重型武器进入敌舰，敌我两个控制器离得是非常近的，所以进攻和防守起来并不会很麻烦，不过千万要注意门口有一个蜘蛛机器人，其火力异常强大，把全部的手雷、飞弹都扔给它吧。干掉机器人以后再把高台的狙击手拿下。控制住装置后别走，这里还需要防守一段时间，换上旁边的霰弹枪躲在箱子后面等着敌人过来。看见敌人就上去一枪，40发子弹足够用了。防守时间到后收到命令返回我方军舰，回去再防守1分钟后敌舰爆炸，本章结束。

EPISODE 6

6-1

飞行船上的杂兵战都比较简单，几场战斗过后穷途末路的敌人居然打开了太空舱，众人被抛到了太空之中。一路返回飞船，此时有好几个拿着狙击枪的敌人，小心别被秒掉。干掉船上所有的敌人关起舱门完成任务。刚出飞船就是敌人的重重包围，敌人数量众多，一定要小心前进。前方是第一个难点，两个自动炮台和两个狙击手。先找一个盾牌装上，这样可以让敌人的攻击基本都无效。随后到前方有个栅栏的地方换上地上的能量狙击枪，迅速干掉楼上的两名狙击手，最后再干掉中间的炮塔控制装置就能安全通过了。在宇宙中要注意补充能量，驾驶VS或使用能量枪时都需要消耗能量。由于重力的关系，这里不太推荐跳跃，一不小心摔死的话可就不划算了。前面得到的无线电浆狙击枪非常好用，放在VS上可以增加威力。前方过道里有两个机枪塔和一个VS，远处慢慢用能量枪慢慢磨，没能量就回去补充，不要硬拼，一路前进压制完所有的地图箱即可过关。



6-2

本次的任务是控制巨塔中的5个控制装置，2个在巨塔下层，另外3个在上层，玩家需要不断向上攀爬才能到达。途中有几个飞行VS对付起来比较麻烦，推荐使用霰弹枪慢慢耗，没血了就在回复装置处多等一会。控制住5个装置后攀爬到最上层，通过大门后任务结束。在控制塔被敌人发现于是无奈只能逃跑。但敌人的大型VS却已经堵住了去路，一场“超级机器人大战”不可避免地展开了。BOSS的武器种类非常多，而且被哪个武器摸到少说都是半管血，对付BOSS要好好利用钢板的掩护，然后慢慢用重型武器磨BOSS，HP不够时千万别硬拼，先停下来修理再说。BOSS冲过来时可以用跳跃躲避，BOSS的导弹攻击可以全部用机枪打下来，坚持就是胜利。



6-3



舞台又一次来到了浩瀚的宇宙，这次的任务是高达系列游戏中的必有任务——突入大气层。以深邃的宇宙为背景、美丽的行星以及漂浮在宇宙中的种种碎片为点缀，本章的画面与音乐可谓是完美结合，玩家可以在这章中充分享受畅游宇宙的快感。降落后我们再一次回到了雪山之巅，此时的天气非常糟糕，肉眼已经很难看清楚敌人了，只能靠雷达，前进的时候要多注意地图上的红点，还好怪物不怎么难对付，但是有一只大蜘蛛还是很麻烦的，而且手上没有什么能杀死他的有力武器，不过由于到达目的地就算过关，所以三十六计走为上吧。

在雪地中的基地坚持一段时间后会收到新的命前往指定地点，路上的杂兵大可不用理睬。快要到达目的地时，BOSS会突然出现，这个怪鱼会时不时地从下面钻出来，当它吼叫时一定要赶紧逃跑，不然会被BOSS吞掉。雪地上能挖出一部VS，是这场战斗中最重要的武器了，多多攻击BOSS身上的弱点部位吧。BOSS在雪地中的行动非常敏捷，玩家要十分小心，尽量把它往有岩浆的地方引，这样能更清楚的确定BOSS的位置。

6-4



一开始并无难点，岩浆中的怪物就是前面怪物的强化形态，一路边捡武器边杀敌能轻松通过。每进入一个区域BOSS都会出来，打掉其一定HP后就会撤退到下一个区域。在和BOSS交战时一定要注意回避，看见BOSS弱点发光的时候要特别小心，用跑步来回避喷出来的岩浆，一旦不小心中招就是被秒的命运。另外BOSS还会喷出像茧一样的毒性物质，碰到玩家后不仅能让玩家动不了，还会不断另玩家的HP减少，迅速晃动摇杆挣脱吧。在岩浆山头上和BOSS展开最后的决战，这时以前章节中的一些同伴会赶来帮忙，不过基本都是炮灰就不要过于期待了。一般的攻击对于BOSS完全无效的，战斗中会突然提示，这时候按照要求操作攻击BOSS突出圆球状的“头”部后，它会用硬壳罩住，然后马上靠近使用钩爪发QTE，接下来就等着头顶上的卫星炮华丽的一击吧。不愧是最终BOSS，卫星炮竟然都没能消灭它，无奈之下，只有采取最后的办法。在玩家的头顶之上，资源卫星慢慢冲进大气层，燃烧着的碎片四散掉落在岩浆里。全游戏中最有魄力的镜头就在此处，玩家们可要好好观赏，BOSS会展开防护罩，这时候用火箭发射器把它打碎。总的来说最后一战考验的就是玩家的耐力，整场战斗大概会耗时1小时左右。



其他要素

称号

名字	解锁条件
BSAA	有《生化危机 5》的存档。
Devil May Cry	有《鬼泣 4》的存档。
Street Fighter	有《街头霸王 IV》的存档。
Capcom Employee	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Decorated Soldier	有《失落的星球 极地》的存档。(Lost Planet：Extreme Condition—Colonies Edition)
I Love LP	有《失落的星球》和《失落的星球 极地》的存档。
I've Covered Wars	有《丧尸围城》(Dead Rising) 的存档。
Legendary Warrior	有《失落的星球》(LP1) 的存档。
LP2 Dev Team	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Mega Man	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Official Tournament Champion	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Played The Demo	有《失落的星球 2》的 DEMO 存档。
Tournament Guest	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Capcommaniac	有任何三个卡普空游戏的存档。

追加角色与武器

名字	解锁条件
Albert Wesker	Career 达到 LV20。
Frank West	有《失落的星球》(LP1) 的存档。
Marcus and Dom	通关一次。(360 限定)
Servbot Head	有《丧尸围城》(Dead Rising) 的存档。
Machine Gun SP	有《失落的星球 2》的 DEMO 存档。



网战部分

成就攻略

本作需要花费大量时间反复刷的成就有很多，而且还有几个几乎不可能获得的成就，所以想要达成全成就实在是一件很困难的事情。

01 Complete Prologue A 10G
取得条件：完成序章 1-0 的 A 路线。
成就说明：完成序章 1-0 即可解开该成就。

02 Complete Prologue B 10G
取得条件：完成序章 1-0 的 B 路线。
成就说明：想要进入 B 路线，最好是上网与其他同伴一起来完成，把"Connection Type"调成"Xbox LIVE"，然后自定义搜索房间，EPISODE 选"1"，CHAPTER 选"0"。进入 4 人待机房间后，里面的玩家会被系统自动分为两组，其中的第 1 和第 3 名玩家会自动进入 A 路线（地面战），而第 2 和第 4 名玩家则会进入 B 路线（空中战），所以在进入 4 房间后，自己一定要处在第 2 或第 4 的位置，如果不是的话就退出重新搜索房间。只要顺利进入 B 路线并最终完成关卡 1-0 的话，就能解开该成就。

03 Complete Episode 1 10G
取得条件：以任何难度完成第 1 章的所有关卡。
成就说明：完成第 1 章内的所有 3 小关。

04 Complete Episode 2 10G
取得条件：以任何难度完成第 2 章的所有关卡。
成就说明：完成第 2 章内的所有 3 小关。

05 Complete Episode 3 10G
取得条件：以任何难度完成第 3 章的所有关卡。
成就说明：完成第 3 章内的所有 3 小关。

06 Complete Episode 4 10G
取得条件：以任何难度完成第 4 章的所有关卡。
成就说明：完成第 4 章内的所有 5 小关。

07 Complete Episode 5 10G
取得条件：以任何难度完成第 5 章的所有关卡。
成就说明：完成第 5 章内的所有 3 小关。

08 Complete Episode 6 10G
取得条件：以任何难度完成第 6 章的所有关卡。
成就说明：完成第 6 章内的所有 4 小关。

09 100-Chapter Playback 10G
取得条件：完成至少 100 小关。
成就说明：累计完成 100 关 (Chapters) 即可，重复关卡也算。

10 200-Chapter Playback 20G
取得条件：完成至少 200 小关。
成就说明：累计完成 200 关 (Chapters) 即可，不用刻意去完成。

11 300-Chapter Playback 30G
取得条件：完成至少 300 小关。
成就说明：该成就属于一项耐力活，想要完成 300 小关，差不多等于把游戏通关 14 遍。当然玩家也可以不这么做，在反复开启关卡练级和刷问号箱子的过程中就能慢慢积累。

12 It's so Easy 20G
取得条件：在 Easy 难度下完成 39 小关的。
成就说明：可以选择通两遍简单难度，也可以重复玩其他的关卡，只要累积完成 39 关即可解开成就。

13 Rookie 10G
取得条件：以 Easy 难度完成所有关卡。
成就说明：除了完成默认的所有关卡之外，还要完成关卡 1-2 中的隐藏路线。关卡 1-2 刚开始之后，在身前小土坡的右侧有个隐秘的小山洞，利用抓钩可以进入，沿着这条隐藏路线直到战胜关底 BOSS 后才算过关。

14 Soldier 10G
取得条件：以 Normal 难度完成所有关卡。
成就说明：需要完成关卡 1-2 中的隐藏路线。



16 Ultimate Warrior 20G

取得条件：以 Extreme 难度完成所有关卡。

成就说明：Extreme 难度不能直接选择进行，必须把 Hard 难度通关一遍才行。在战役模式的界面中可以按 Y 来切换显示各个难度的完成情况。玩家必须把 4 个难度全部通关一遍才能解开所有通关成就。

17 Snow Pirate 10G

取得条件：把任意阵营的角色升到 10 级。

成就说明：游戏中共有 5 大阵营，任意选择 1 个阵营并把等级升到 10 级即可解开成就。

18 Snow Pirate Warrior 15G

取得条件：任意阵营升至 30 级。

成就说明：按照条件完成即可。

19 Snow Pirate Leader 20G

取得条件：任意阵营升至 50 级。

成就说明：按照条件完成即可。

20 Snow Pirate Commander 25G

取得条件：任意阵营升至 80 级

成就说明：按照条件完成即可。

21 Rounder Chief 30G

取得条件：Rounders 阵营升至 99 级。

成就说明：所谓等级就是 LV，可以通过反复进行战役模式或联机对战来获得经验值（Career Points），从而慢慢提升等级。

22 Fight Junkie Berserker 30G

取得条件：Fight Junkies 阵营升至 99 级。

成就说明：按照条件完成即可。

23 First Among Snow Pirate Elites 30G

取得条件：Snow Pirate Elites 阵营升至 99 级。

成就说明：按照条件完成即可。

24 NEVEC Black Ops Commander 30G

取得条件：NEVEC Black Ops 阵营升至 99 级。

成就说明：按照条件完成即可。

25 Femmes Fatales Faction Leader 30G

取得条件：Femmes Fatales 阵营升至 99 级。

成就说明：按照条件完成即可。

26 Quintuple Factionalism 50G

取得条件：把所有 5 个阵营全都升至 99 级。

成就说明：阵营的等级只能依靠反复进行战役任务或联机对战来慢慢提升，非常考验玩家的耐力。

27 Endangered Species 15G

取得条件：累计杀死 3000 只尺寸为 S 或 M 的 Akrid。

成就说明：杀满 3000 只 Akrid 即可解开该成就。

28 A Thousand Unmarked Graves 15G

取得条件：累计杀死 1000 名人类敌人。

成就说明：按照条件完成即可。

29 VS Graveyard 15G

取得条件：累计摧毁 100 架 VS。

成就说明：不论 VS 型号，只要摧毁掉 100 架 VS 就能解开该成就。

30 Monster Hunter 20G

取得条件：累计干掉 30 个 BOSS。

成就说明：重复干掉 BOSS 也算，只要完成 BOSS 战 30 次即可解开该奖杯。

31 Instrument of Destruction 20G

取得条件：累计消灭 9999 个敌人。

成就说明：敌人包括人类敌人、Akrid 以及 VS，玩家可以在 "My Page" 中的 "Statistics" 内查看详细数据。

32 Thermal Energy Reactor 10G

取得条件：累计收集超过 99999 点的热能。

成就说明：热能就是所谓的 T-Energy，累计收集满 99999 点能量即可解开该成就。

33 Death Wish 10G

取得条件：累计死亡超过 444 次。

成就说明：联机对战中的死亡数也算在其中，死亡数累积到一定数量即可解开该成就。

34 Weapons Master 25G

取得条件：解开所有的武器（Weapons）。

成就说明：想要解锁武器必须依靠抽奖来获得，进入 "My Page" 中的 "Customization"，按 Y 进入抽奖界面（LP2 Slot Machines），花费一定数量的抽奖点数（Credits）就能开始抽奖，抽到武器图案就是武器。

35 Prove Your Mettle 25G

取得条件：解开所有的技能（Abilites）。

成就说明：技能除了在游戏中通过［?］箱子来随机获得之外，剩余的就要依靠抽奖来补完，抽奖方法同抽武器一样，只要抽到 3 张类似扑克牌的图案就是技能。

36 Warrior of Many Names 20G

取得条件：解开至少 100 个称号（Noms de Guerre）。

成就说明：除了通过收集问号箱子、完成关卡任务、挑战训练模式以及联机对战来获得称号外，剩余的大部分的称号同样可以通过抽奖来获得。

37 A Collecto's Collector 50G

取得条件：解开所有的武器、技能和称号。

成就说明：武器和技能可通过抽奖来 100% 开启，而想开启全称号就非常困难了，不光要 Capcom 出品的其他多个著名游戏的存档，还有几个联机对战的苛刻称号，比如在 Ranked Match 模式总排名第 1 名和进入前 10 名。

37 A Collecto's Collector 50G

取得条件：解开所有的武器、技能和称号。

成就说明：武器和技能可通过抽奖来 100% 开启，而想开启全称号就非常困难了，不光要 Capcom 出品的其他多个著名游戏的存档，还有几个联机对战的苛刻称号，比如在 Ranked Match 模式总排名第 1 名和进入前 10 名。

38 All in a Day's Work 20G

取得条件：达成 100 个不同的 Good Job 评价。

成就说明：游戏关卡中设定了不少 Good Job 奖励，只要达成特定的条件就能获得 Good Job 的评价奖励，比如说以特定方式击败敌人、调查 Data Post、以限定时间完成任务。在多人联机模式下同样有 Co-op Good Job 奖励的设定，比如多人同时做各种动作、武器连杀、获得指定分数等。另外使用各种武器进行连杀同样可以获得 Good Job 的评价奖励。玩家可在进行游戏时按 Back 来查看当前关卡内的每个 Good Job 评价的达成条件。

39 Honeymoon Period 20G

取得条件：游戏时间超过半年。

成就说明：按照达成条件来理解是必须玩半年以上才能解开该成就，不过玩家可以通过调整系统日期来进行作弊。方法是把切断主机网络连接，在主机设定中把时间往后调节半年以上，然后再次进入游戏之后就能获得该成就。

40 Welcome to the Battle! 10G

取得条件：进行 1 次线上对战任务。

成就说明：进入任意类型的线上对战模式，完整地进行 1 次对战即可解开该成就。

41 War Vet 15G

取得条件：累计完成 500 场线上对战。

成就说明：可以在 Player Match 模式中完成，首先自己创建地图，对战类型设置为 "Elimination"，并且把第 2 项设定为 "Kills"，杀人数设为最小 "10"，游戏人数设为 "16"，邀请空位设为 "15"，游戏时间设为 "10 分钟"，接着邀请好友进入游戏，来到 Data Post 附近相互杀戮，杀满 10 人就能结束比赛。

42 Slayer of a Thousand Men 15G

取得条件：在线上对战中累计击败 1000 人。

成就说明：要求在 Ranked Match 模式中来完成，投机取巧的办法就是与好友快速刷场来进行作弊。搜图类型设定为歼灭战 "Elimination"，然后地图尺寸类型随意。搜到空房间之后自己必须得是房主，然后让好友以同样的搜索条件搜进相同的房间。接着房主选择 Vote 把游戏模式设定为 "Kills"。进入游戏后作弊 2 人组一直在同 1 个 Data Post 附近复活，然后相互厮杀来赚取杀人数。

43 Centurion 15G

取得条件：累计取得 100 场线上对战的胜利。

成就说明：投机取巧的方法和累计击败 1000 人一样。

44 Me Against the World 10G

取得条件：在没有其他玩家帮忙的前提下，以在线方式完成 93 个区域。

成就说明：所谓以在线方式就是把 "Connection Type" 调成 "Xbox LIVE"，然后把邀请空位 "Private Slots" 设定为 "3"，把 "AI Player" 设为 "0"。玩家可以重复刷同一块区域，只要完成 93 遍即可。推荐反复刷关卡 2-1，4 个区域很快就能完成。

45 Two is Better Than One 10G

取得条件：与 1 位或多位玩家一同完成 386 个区域。

成就说明：必须和其他玩家一同合作来完成，只要完成 386 遍任意区域即可解开该成就。

46 Let's Go VS Force! 10G

取得条件：两架 VS 进行组合。

成就说明：想要进行组合就必须找到两架特定的 VS，1 架为双足战斗 VS，另 1 架为坦克型 VS。大致流程为开房间邀请 3 名好友，选择关卡 4-3，在第 1 个区域战斗时要拿到带有两个小翅膀的双足 VS，等到进入第 2 个区域之后来到第 2 道光线屏障开关附近，在那左拐进一个比较隐蔽的小山洞内，在山洞的尽头有一台坦克 VS。组合方法为坦克 VS 在前，双足 VS 在后，两台 VS 靠在一起之后，两名 VS 驾驶员都要压下并向外推动摇杆（左摇杆向左，右摇杆向右），当画面出现提示时按下 B，就能进行华丽的合体了。合体后的 VS 还能释放威力强大的合体激光炮，真不愧是本作最强 VS。

47 Hot Shot 15G

取得条件：在 Ranked Match 模式中官衔升到 Gunner。

成就说明：多多进行 Ranked Match 联机对战，玩 10 来个小时基本就能达到 Gunner 官衔。

48 Professional Turncoat 10G

取得条件：在 Faction Match 模式内分别为不同的阵营战斗。

成就说明：进入 Faction Match 模式按 Y 就能选择切换阵营，阵营切换不是任何时候都可以操作的，在第一次选择完阵营之后，要隔几天等待比赛结束之后才能再次加入其他阵营。

49 Good Job Soldier 40G

取得条件：达成所有的 Good Job 评价。

成就说明：Good Job 评价奖励共分为 3 大类，分别是关卡 GJ、合作 GJ 和战斗 GJ。具体的 Good Job 评价奖励的达成方法请看后文。

50 Committed'til the End 100G

取得条件：达成所有的 Good Job 评价，获得所有的武器、技能与称号，并且还要把所有阵营的等级都升到最高。

成就说明：属于综合性成就，惟一难点在于获得所有的称号，个别称号入手条件实在过于苛刻，暂时还没有什么好办法。



全金牌Good Job达成条件

Good Job 评价奖励分为关卡 Good Job、多人合作 Good Job 和战斗 Good Job，获得 Good Job 评价可以获得更多的经验值和称号，更重要的是 Good Job 关系到某些成就的开启。另外 Good Job 评价不光只有金牌，还有银牌和铜牌的 Good Job 评价，这些都反映出了 Good Job 评价的完成程度，总之想要拿到重要成就就必须获得全部金牌 Good Job 评价。

关卡型 Good Job

Episode 1 Chapter 1

Area 1	
1	开启所有 Data Post。
2	切断 BOSS 的两只手臂，然后再杀死它。
3	全体队员一起做表情。
Area 2	
1	深入 Akrid 巢穴后消灭掉所有的 Akrid。(区域右侧)
2	无死亡穿越敌人的丛林基地。(区域左侧)
Area 3	
1	始终保持 Control Units 的控制权直到战斗结束。

Episode 1 Chapter 2

Area 1A	
1	开启所有 Data Post。
2	杀死所有的 Akrid。
3	找到隐藏路线 B。
Area 2	
1	杀死所有可见敌人。
2	无死亡通过独木桥。
Area 3	
1	当队友被 BOSS 的冰冻攻击封住后上前敲碎冰块，或者被队友救。
2	切断湖中 BOSS 的两只手臂，然后再杀死它。
3	杀死所有可见的 Akrid。

Episode 1 Chapter 3

Area 1	
1	无死亡到达目的地。
2	摧毁所有炮塔。
3	摧毁所有 VS。
Area 2	
1	无死亡全灭所有敌人。
2	驾驶 VS 并消灭一定数量的敌人。
3	找到并驾驶有 3 个座位的 VS。
Area 3	
1	开启所有 Data Post。
2	打断 BOSS 的四条腿。
3	彻底破坏 BOSS 背上的柱子。
4	全员进入 BOSS 口中(打断 BOSS 腿部后可进入)。
5	无死亡完成任务。
6	全体队员一起做表情。



Episode 2 Chapter 1

Area 1	
1	在不被探照灯发现的情况下到达目的地(探照灯可提前破坏掉)。
2	无死亡完成任务。
3	全体队员一起做表情。
Area 2	
1	开启所有 Data Post。
2	在不被报警装置发现的情况下到达目的地(报警装置有 5 个)。
3	摧毁关底出现的 VS(需要触发 5 个报警装置)。
Area 3	
1	杀死下水道里的两只章鱼 Akrid。
2	摧毁所有的 Bleeds VS。
Area 4	
1	没有被火车撞到。
2	始终保持Control Units的控制权直到战斗结束。
3	摧毁所有的微型侦察机 Cyclops。

Episode 2 Chapter 2

Area 1	
1	摧毁所有的炮塔。
2	引诱敌人到传送带上，并设法让不停下压的铁门来压死敌人。
3	设法让 1 名敌人掉下传送带被绞碎机杀死。
Area 2	
1	7 分钟内到达目的地。
2	全灭所有敌人。
3	破坏 6 扇玻璃。
Area 3	
1	摧毁 9 架敌方 VS。
2	驾驶 VS 消灭 10 名敌人。

Episode 2 Chapter 3

Area 1	
1	破坏 BOSS 的弱点 4 次(头部或脚部)。
2	使用 Pile Bunker 攻击 BOSS 弱点 3 次(VS 专用格斗钻头)。
3	无死亡完成任务。
4	全体队员一起做表情。

Episode 3 Chapter 1

Area 1	
1	击退 BOSS7 次(准确命中 BOSS 口部会吐出 5 个[?]箱)。
2	全体队员一起做表情。

Episode 3 Chapter 2

Area 1	
1	杀死两个 BOSS。
2	回避 BOSS 的声纳侦测(BOSS 在进行声纳侦测站着别动即可)。

Episode 3 Chapter 3

Area 1	
1	无死亡完成任务。
2	摧毁火车顶部的两座炮塔。
Area 2	
1	5 分钟内到达目的地。
Area 3	
1	对 BOSS 侧身的弱点造成 4 次重大伤害。
2	强化炮弹后攻击 BOSS。子弹完全充能后开炮
3	当列车耐久度下降到 30% 以下之后，利用冷却系统进行修理。
4	击落 BOSS 射出的飞行道具 3 次。
5	对准频死的 BOSS 口中开最后一炮。
6	全体队员一起做表情。

Episode 4 Chapter 1

Area 1	
1	开启所有 Data Post。
2	7 分钟内完成任务。
3	全体队员一起做表情。
Area 2	
1	开启所有 Data Post。
2	杀死所有的章鱼 Akrid。
3	杀死所有可见的 Akrid。
Area 3	
1	摧毁所有的 VS。

Episode 4 Chapter 2

Area 1	
1	无死亡完成任务。
2	摧毁所有的 VS。
Area 2	
1	无死亡完成任务。
2	7 分钟内完成任务。
3	摧毁所有的 VS。

Episode 4 Chapter 3

Area 1	
1	无死亡完成任务。
2	摧毁所有的 Bleeds VS。
3	击落所有的武装直升机和运输机。
Area 2	
1	开启所有 Data Post。
2	杀死所有的大蜘蛛 Akrid。
3	杀死所有的滚球 Akrid。

Episode 4 Chapter 4

Area 1	
1	摧毁所有的 VS。
2	杀死两条海蛇 Akrid。
Area 2	
1	顺利到达桥的另一边。
2	摧毁所有的 VS。
3	击落所有的武装直升机和运输机。

Episode 4 Chapter 5

Area 1	
1	开启所有 Data Post。
2	杀死房间区域内所有的 Akrid。
3	杀死所有滚球 Akrid。
Area 2	
1	打爆 BOSS 所射出的 20 枚鱼雷。
2	严重破坏 BOSS 的 4 个部位的装甲(左臂、右臂、眼部、腹尾部)。
3	解救被 BOSS 放出的特殊鱼雷所困住的队友，或者被队友救。
4	消灭 8 个敌增援士兵。
5	收集 20 个[?]箱。

Episode 5 Chapter 1	
Area 1	
1	7分钟内完成任务。
2	全体队员一起做表情。
Area 2	
1	7分钟内完成任务。
2	始终保持Control Units的控制权直到战斗结束。
3	全体队员一起做表情。

Episode 5 Chapter 3	
Area 1	
1	7分钟内完成任务。
2	全体队员一起做表情。

Episode 6 Chapter 1	
Area 1	
1	消灭所有的敌人。
2	无死亡完成任务。
3	全体队员一起做表情。
Area 2	
1	摧毁所有的VS。

Episode 6 Chapter 2	
Area 1	
1	无死亡完成任务。
2	摧毁所有可变形的VS。
3	找到热能补充装置。
Area 2	
1	在VS没被摧毁的情况下战胜BOSS。
2	7分钟内战胜BOSS。

Episode 6 Chapter 3	
Area 2	
1	开启所有Data Post。
2	杀死16只Akrid。
3	无死亡完成任务
4	杀死两只蚯蚓Akrid。

Episode 6 Chapter 4	
Area 1	
1	杀死所有Akrid
2	摧毁所有的Akrid巢穴和Over G。
Area 2	
1	杀死所有Akrid
2	摧毁所有的Akrid巢穴和Over G。
Area 3	
1	杀死所有Akrid
2	摧毁所有的Akrid巢穴和Over G。
Area 4	
1	杀死所有Akrid
2	摧毁所有的Akrid巢穴和Over G。
Area 5	
1	杀死所有Akrid
2	摧毁所有的Akrid巢穴和Over G。
Area 6	
1	利用抓钩攀出石化的BOSS触手并在上面安装GPS装置。
2	15分钟内完成任务。
3	无死亡完成任务。

战斗型 Good Job

只要不死或者不切换关卡，连杀数字就会一直累积。

枪械型	
1	使用标准枪械(Standard)消灭20名人类士兵。
2	使用标准枪械(Standard)杀死30只小型Akrid。
3	使用标准枪械(Standard)杀死10只中型Akrid。
4	使用标准枪械(Standard)摧毁7架VS。
5	使用短射程武器(Short-Range)消灭20名人类士兵。
6	使用短射程武器(Short-Range)杀死30只小型Akrid。
7	使用短射程武器(Short-Range)杀死10只中型Akrid。
8	使用短射程武器(Short-Range)摧毁7架VS。
9	使用远射程武器(Long-Range)消灭20名人类士兵。
10	使用远射程武器(Long-Range)杀死20只小型Akrid。
11	使用远射程武器(Long-Range)杀死10只中型Akrid。
12	使用远射程武器(Long-Range)摧毁7架V。
13	使用重型武器(Heavy)消灭20名人类士兵。
14	使用重型武器(Heavy)杀死20只小型Akrid。
15	使用重型武器(Heavy)杀死10只中型Akrid。
16	使用重型武器(Heavy)摧毁7架VS。

手雷型	
1	使用普通型手雷(Normal)消灭15名人类士兵。
2	使用普通型手雷(Normal)杀死20只小型Akrid。
3	使用普通型手雷(Normal)杀死7只中型Akrid。
4	使用普通型手雷(Normal)摧毁7架VS。
5	使用粘贴型手雷(Gum)消灭15名人类士兵。
6	使用粘贴型手雷(Gum)杀死20只小型Akrid。
7	使用粘贴型手雷(Gum)杀死7只中型Akrid。
8	使用粘贴型手雷(Gum)摧毁7架VS。
9	使用飞碟型手雷(Disc)消灭15名人类士兵。
10	使用飞碟型手雷(Disc)杀死20只小型Akrid。
11	使用飞碟型手雷(Disc)杀死7只中型Akrid。
12	使用飞碟型手雷(Disc)摧毁7架VS。
13	使用陷阱型手雷(Release)消灭15名人类士兵。
14	使用陷阱型手雷(Release)杀死20只小型Akrid。
15	使用陷阱型手雷(Release)杀死7只中型Akrid。
16	使用陷阱型手雷(Release)摧毁7架VS。

技巧型	
1	完成50连杀。
2	连续完成爆头12次
3	在跳跃时消灭12个敌人。
4	在水中潜行时消灭12个敌人。
5	在使用喷气推进器或搭载浮游飞行器时消灭12个敌人。
6	使用等离子手雷(Plasma)杀死12个敌人。
7	使用Injection Gun提升了攻击力后消灭5个敌人
8	使用Injection Gun提升了防御力后消灭5个敌人。
9	使用VS武器消灭30个敌人。
10	摧毁15架VS。
11	驾驶VS消灭15个敌人。
12	搭乘在Akrid上消灭7个敌人。



合作型 Good Job

Co-op 1	
1	连续启动7个Data Post。
2	给能量低于500的队友补充1000点热能。
3	使用盾牌抵御1000点敌方伤害。
4	使用Injection Gun支援队友5次。
5	使用Regen手雷同时给5名队员加血。
6	使用V Device同时扫描5名队友。
7	杀死正在启动Data Post的敌人5次。
8	使用辅助型武器触发合体技杀死10人。
方法：开炮者必须装备着辅助型武器(盾牌或Injection Gun等)。需要其他队友支援，开炮者与支援队员都要拥有2000点以上的热能值。满足条件之后，开炮者装备盾牌并按下Start+Back，支援队员则站在开炮者身边按提示按下B，这样就能施展合体激光炮了。	
9	搭乘直升机副驾驶位消灭5个敌人。
10	搭乘GAF-15D副驾驶位消灭5个敌人。
11	搭乘复座式VS的副驾驶位消灭5个敌人。(队友驾驶VS中)
12	搭乘合体VS消灭5个的敌人。(坦克VS主攻)

Co-op 2	
1	8名玩家一起做表情。
2	使用抓钩攻击敌人5次。
3	使用Warp手雷。
4	杀死5个拥有Leader Heads的敌人。
5	杀死1个已经获得连杀GJ评价的玩家。
6	在Poitnts Match模式中取得10分。
7	在Poitnts Match模式中杀死5个分数超过5分的玩家。
9	在Akrid Egg Battle模式中杀死5个正在搬运Akrid Egg的玩家。
8	在Akrid Egg Battle模式中把Akrid Egg运到目的地3次。
10	在Fugitive模式中杀死5个逃犯。
11	在Fugitive模式中扮演逃犯5次杀死猎杀者。
12	在VS Annihilator模式中摧毁敌人队长VS。

网战部分武器简介

网战中的武器真可谓是五花八门，种类繁多，各具特色。下文详细介绍了每把武器的主要特性，以供玩家参考（VS 专用武器不在以下列表之内）。另外值得一提的是，所有武器的开启方法其实都是一样，那就是可以单靠抽奖来达成 100% 武器收集率。

普通型 / Standard

武器名	弹药类型	最大弹数	发射数量	射程	杀伤力	攻击范围	开启方法
Machine Gun（マシンガン）	实弹	1000	1	70	10	20	初期拥有
Machine Gun II（マシンガン 2）	实弹	1000	2	55	7	15	抽奖
Machine Gun SP（マシンガン SP）	实弹	1000	3	90	10	20	拥有 DEMO 存档或抽奖
Gun Sword（ガンソード）	实弹	500	1	60	8.5	20	抽奖
Gun Sword SP（ガンソード SP）	实弹	500	1	50	7	20	任意阵营等级 70 或抽奖
Energy Gun（エネルギーガン）	T-ENG	无限	1	100	初始 16／蓄力 75	40	抽奖
Energy Gun SP（エネルギーガン SP）	T-ENG	无限	1	100	初始 1／蓄力 40	40	Femmes Fatales 阵营等级 70 或抽奖

Machine Gun：最普通的自动步枪，各项性能比较平均，不管是在单人模式还是联机对战模式中均有良好表现。

Machine Gun II：射击频率比普通步枪稍快，并且一次可以射出两发子弹，在攻击输出速率上要优于普通步枪。

Machine Gun SP：射击频率虽然比较慢，但是一次可以射出三发子弹，杀伤力在 Machine Gun 中最高，属于高手向武器。

Gun Sword：非常有特色的武器，其主要攻击输出方式并不光依靠实弹，而是超强的剑刃二段斩击（杀伤力为 25／50），贴近敌人可以迅速秒杀对方，是单人模式和联机对战模式中的利器。

Gun Sword SP：虽然实弹攻击力和射程略逊于 Gun Sword，但是可以施展附带有火焰伤害的剑刃三段斩击（杀伤力 25／50／30），真可谓是斩杀系玩家的标配装备。

Energy Gun：同样是特色武器，积蓄满能量后射出的绿色能量弹具备自动追踪索敌特性，并且在对战模式中可将对方 VS 驾驶员从机体内打飞，在联机对战模式中良好运用该武器可使自己立于不败之地。

Energy Gun SP：武器杀伤力比 Energy Gun 逊色不少，依旧具备自动追踪索敌特性，击中目标后给予麻痹效果。

近战型 / ShortRange

武器名	弹药类型	最大弹数	单发数量	射程	杀伤力	攻击范围	开启方法
Shotgun（ショットガン）	实弹	100	1	30	120	45	初期拥有
Shotgun II（ショットガン 2）	实弹	50	1	20	75	45	抽奖
Shotgun SP（ショットガン SP）	实弹	100	1	15	180	30	Femmes Fatales 阵营等级 50 或抽奖
Revolver（リボルバー）	实弹	67	1	40	80	20	抽奖
Gold Revolver（ゴールドリボルバー SP）	实弹	67	1	40	80	20	抽奖
Flamethrower（フレイムランチャー）	T-ENG	无限	1	9	11	75	抽奖
Akrid Launcher（AK ランチャー）	T-ENG	无限	2	30	18	60	Snow Pirate Elites 阵营等级 50 或抽奖

Shotgun：最普通的霰弹枪，杀伤力极强，具有击飞效果，缺点是射程太近，单人模式中的杀人厉器。

Shotgun II：带有麻痹效果，攻击力逊色于 Shotgun，最大缺点是只能进行 2 连射，添装弹药时间过长。

Shotgun SP：非常有喜剧效果的霰弹枪，杀伤力在所有 Shotgun 中最高，不过射程却是最短的，可以说是有利有弊。

Revolver：射击频率慢，高杀伤力的左轮手枪，综合性能并不是很好。

Gold Revolver：金色涂装的左轮手枪，实战性能与 Revolver 别无二致。

Flamethrower：近距离持续喷火攻击，喷射出的火焰具有附着效果，但由于攻击范围极广，在地面形成的火墙很容易误伤自己。用来猎杀小型 Akrid 会比较得心应手。

Akrid Launcher：可以释放出 Akrid 的怪异武器，射程和 Shotgun 一样近，杀伤力比较微弱，属于一把娱乐型的武器。

远程型 / LongRange

武器名	弹药类型	最大弹数	单发数量	射程	杀伤力	攻击范围	开启方法
Rifle（ライフル）	实弹	100	1	400	75	0.5	初期拥有
Rifle II（ライフル 2）	实弹	500	5	400	65	20	抽奖
Rifle SP（ライフル SP）	实弹	25	1	400	120	1	抽奖
Gold Rifle（ゴールドライフル）	实弹	100	1	400	75	0.5	抽奖
Plasma Gun（プラズマガン）	T-ENG	无限	1	400	65	15	抽奖
Plasma Gun II（プラズマガン 2）	T-ENG	无限	1	400	50／蓄力斩 150	15	抽奖
Plasma Gun SP（プラズマガン SP）	T-ENG	无限	1	150	7	15	NEVEC Black Ops 阵营等级 30 或抽奖

Rifle：最普通的狙击枪，各项性能比较平均，击中敌人头部有 4 倍的伤害加成。

Rifle II：一次可射出 5 发子弹的狙击枪，缺点是狙击镜头只可放大 1 倍，弹药消耗速度也比较快。

Rifle SP：杀伤力最高的狙击枪，缺点是打一枪需要上一次弹药，严重影响射击效率。

Gold Rifle：金色涂装的狙击枪，实战性能与 Rifle 别无二致。

Plasma Gun：属于热能狙击枪，远距离射击敌人时要算好着弹时机，在联机对战中最大缺点就是很容易暴露自身的位置。

Plasma Gun II：蓄力型热能狙击枪，最大的特色是在积蓄满能量后按 B 可以进行横向大范围斩击，属于一把远近兼备的武器。

Plasma Gun SP：攻击频率超高的狙击枪，不过缺点也很明显，那就是武器杀伤力和射程实在是太低了。

火炮型 / Heavy

武器名	弹药类型	最大弹数	单发数量	射程	杀伤力	攻击范围	开启方法
Rocket Launcher（ロケットランチャー）	实弹	20	1	300	240	20	初期拥有
Rocket Launcher II（ロケットランチャー 2）	实弹	10	1	140	160	20	抽奖
Rocket Launcher SP（ロケットランチャー SP）	实弹	20	1	100	200	20	抽奖
Hand Cannon（ハンドキャノン）	实弹	15	1	200	100	30	抽奖
Hand Cannon SP（ハンドキャノン SP）	实弹	10	1	200	70	30	Rounders 阵营等级 50 或抽奖
Plasma Cannon（プラズマキャノン）	T-ENG	无限	1	150	170	35	抽奖
Plasma Cannon SP（プラズマキャノン SP）	T-ENG	无限	3	60	120	35	NEVEC Black Ops 阵营等级 50 或抽奖



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
平面LIVE
软组织

Rocket Launcher：最普通的火箭筒，各项性能都比较平均。
Rocket Launcher Ⅱ：威力没有普通火箭筒大，但是带有弹道修正功能，也就是自动追踪索敌特性。
Rocket Launcher SP：弹道比较怪异的火箭筒，是呈抛物线下坠的方式，另外如果弹头击中钢板等金属物体时会产生1次折射。
Hand Cannon：俗称手炮，弹头命中目标后会延时引爆炸，具有非常优秀的破甲效果。
Hand Cannon SP：武器杀伤力略逊于普通手炮，不过却具备穿墙杀敌的能力，也就是说手炮弹头可以轻松穿越金属墙壁，从而对墙壁内侧的敌人造成重大伤害。
Plasma Cannon：俗称热能火箭筒，优点是无需装填弹药即可随时开火，缺点是对自身热能有要求比较高的要求，如果热能消耗完毕则无法使用。
Plasma Cannon SP：武器杀伤力略微逊色于Plasma Cannon，特点是一次可发射出3枚能量弹，具有大面积杀伤效果。

辅助型 /Support

装备名	开启方法
Shield：盾牌可防御住来自正面的攻击，在展开盾牌时按B可以施展冲撞技能。	初期拥有
Shield SP：具有装饰画图案的盾牌。	抽奖
Shield SP Ⅱ：具有可爱萌图的盾牌。	抽奖
Injection Gun：使用特殊子弹为自己和同伴提升状态，红色弹药为增加攻击力，蓝色弹药则是增加防御力，子弹切换按B。	抽奖
Injection Gun Ⅱ：使用特殊子弹为自己和同伴提升状态，黄色弹药可让角色在热能武器时不消耗热能，绿色弹药可以瞬间恢复体力。	抽奖
V Device：使用后可以扫描出战场范围内的所有敌人目标，VS位置，并且现在是屏幕上。	抽奖
V Device SP：拿在手中时可让使用者进行隐形状态(持续消耗热能)，按B产生一个小范围的隐形力场，可使力场内的所有同伴都进入隐形状态。	NEVEC Black Ops阵营等级70或抽奖



普通手雷 /Normal

武器名	弹药数	最大弹数	杀伤力	攻击范围	特效	开启方法
Hand Grenade(ハンドグレネード)	4	10	120/射爆后190	460/射爆后600	可开枪射爆	初期拥有
Hand Grenade Ⅱ(ハンドグレネード2)	4	10	120/射爆后190	460/射爆后600	可开枪射爆	抽奖
Hand Grenade Ⅲ(ハンドグレネード3)	5	15	190	600	不可开枪射爆	抽奖
Incendiary Grenade(ファイヤーグレネード)	5	12	60/射爆后60	500/射爆后700	可引燃大量火焰	抽奖
Burst Grenade(バスターグレネード)	3	8	380	950	超强核爆攻击	抽奖

粘贴手雷 /Gum

武器名	弹药数	最大弹数	杀伤力	攻击范围	特效	开启方法
Gum Grenade(ガムグレネード)	5	15	200/射爆后260	300/射爆后360	可开枪射爆	初期拥有
Gum Grenade Ⅱ(ガムグレネード2)	5	15	150/射爆后180	360/射爆后420	可开枪射爆	抽奖
Gum Grenade Ⅲ(ガムグレネード3)	7	20	280	420	不可开枪射爆	抽奖
Spark Grenade(スパークグレネード)	5	15	400/射爆后500	180/射爆后180	附带喷发贯穿效果	抽奖
Chameleon(カメレオングレネード)	4	12	150	500	可手动引爆，同时可充当监视摄像头	抽奖

飞碟手雷 /Disc

武器名	弹药数	最大弹数	杀伤力	攻击范围	特效	开启方法
Disc Grenade(ディスクグレネード)	3	8	100/射爆后180	510/射爆后720	可开枪射爆	初期拥有
Disc Grenade Ⅱ(ディスクグレネード2)	3	8	200/射爆后240	510/射爆后720	可开枪射爆	抽奖
Disc Grenade Ⅲ(ディスクグレネード3)	4	10	190	720	不可开枪射爆	抽奖
Energy Grenade(エネルギーグレネード)	3	8	120/射爆后170	600/射爆后750	可将VS驾驶员击出舱外	抽奖
Shuriken(ニンジャスライサー)	5	12	120	50	具备反弹，贯穿以及粘着特性	Rounders阵营等级30或抽奖

陷阱手雷 /Release

武器名	弹药数	最大弹数	杀伤力	攻击范围	特效	开启方法
Dummy Grenade(ダミーグレネード)	4	12	150/射爆后200	330/射爆后480	人偶炸弹移动时会在敌人雷达上显示	初期拥有
Dummy Grenade Ⅱ(ダミーグレネード2)	4	12	170/射爆后240	330/射爆后480	静止不动的人偶炸弹	抽奖
Dummy Grenade Ⅲ(ダミーグレネード3)	3	10	50	45	人偶会朝前方进行120度机枪扫射	抽奖
Balloon Grenade(バルーングレネード)	5	15	4	500	喷出大量腐蚀液体	抽奖
Firecracker(ファイアクラッカー)	6	20	地面80/空中200	地面200/空中700	强力对空炸弹	Femmes Fatales阵营等级30或抽奖

等离子手雷 /Rlasm

武器名	弹药数	最大弹数	杀伤力	攻击范围	特效	开启方法
Plasma Grenade(プラズマグレネード)	5	15	30/射爆后30	650/射爆后800	附带麻痹效果	初期拥有
Plasma Grenade Ⅱ(プラズマグレネード2)	5	15	30/射爆后30	650/射爆后800	附带麻痹效果	抽奖
Plasma Grenade Ⅲ(プラズマグレネード3)	7	20	40	650	附带麻痹效果	抽奖
Regen Grenade(レギングレネード)	3	8	—	500	产生回复体力的立场	抽奖
Warp Grenade(ワープグレネード)	2	4	—	500	产生通向任务起点的传送门	抽奖

战斗技能

本作中共有42个技能，主要通过抽奖来获得。装备合适的技能对战斗有着举足轻重的作用，由于角色的技能槽只有2个，普通技能只需1个技能槽，而部分强力技能则必须耗费2个技能槽，所以在技能的搭配选择上需要好好考虑。举例来说，想快速提升角色等级就装备“Superstar”。在使用热能武器时“T-ENG Weapon Master”就不可或缺。想要快速摧毁VS、运输机等敌对目标，装备“VS Takedown”会有极佳的效果。另外值得一提的，在Ranked Match模式中无法使用技能，除此之外的游戏模式中均可使用。

技能	占用技能槽	技能特性
Conserve T-ENG	1	保存热能技能为初始技能，作用是阻止自身热能持续流失，同时减缓奔跑时的热能流失。
Lifesaver	1	生命救助为初始技能，作用是当自身热能值减为0时阻止体力槽持续下降。
Fire Power I	1	小幅提升角色的攻击输出，同时会小幅提升角色所受到的伤害。
Defense I	1	小幅降低角色所受到的伤害，同时小幅降低角色的攻击输出。
Melee Attack I	1	近身格斗的攻击力提升2倍。
Grenades I	1	小幅提升手雷的攻击输出。
Critical I	1	小幅提升致命一击的几率，同时小幅提升角色自身所受的伤害。
Head Start(Ammo)	1	游戏开始或在复活之后，默认武器自动拥有最大弹数。
Head Start(Normal)	1	游戏开始或在复活之后，普通手雷(Normal)自动拥有最大弹数。
Head Start(Gum)	1	游戏开始或在复活之后，粘贴手雷(Gum)自动拥有最大弹数。
Head Start(Disc)	1	游戏开始或在复活之后，飞碟手雷(Disc)自动拥有最大弹数。
Head Start(Release)	1	游戏开始或在复活之后，陷阱手雷(Release)自动拥有最大弹数。
Head Start(Plasma)	1	游戏开始或在复活之后，等离子手雷(Plasma)自动拥有最大弹数。
T-ENG Supply	1 要验证	热能供应技能，在游戏开始或复活之后，额外增加2000点热能，热能收集率增加50%，热能输出提升为3倍。
Soundless	1	走路不会发出声音，并且增加抓钩的有效距离。
T-ENG Weapon Master I	1	使用热能武器时所需热能减少50%，并且热能武器过热恢复速度提升20%。
VS Master I	1	驾驶VS时热能消耗减少50%，修理速度提升3倍。
VS Takedown	1	对VS装甲提升50%穿透力，并且可对VS弱点造成180%的伤害。
Invisible	1	走路或跑动时不会暴露在敌人的雷达上，不过当作出攻击或其他特殊动作时会暴露。
Quick Return	1	死亡之后的复活时间减少3秒，数据终端(Data Post)激活速度提升5倍。
Recovery I	1	小幅提高使用恢复装置(Harmonizer)回复体力的速度。
Sprinter I	1	冲刺奔跑的持续时间提升2倍。
Evasion I	1	小幅提升翻滚回避时所产生的无敌时间，不过在其他时段内受到伤害会大幅度提升。
Special Guard I	1	对等离子、火焰、爆风的伤害产生免疫。
Points I	1	小幅提升单人模式和线上对战模式所获得的经验值。
Fire Power II	2	大幅提升角色的攻击输出，同时大幅提升角色所受到的伤害。
Defense II	2	大幅降低角色所受伤害，同时大幅降低角色的攻击输出。
Melee Attack II	2	近身格斗的攻击力提升5倍。
Grenades II	2	大幅提升手雷的攻击输出。
Critical II	2	大幅提升致命一击的几率，同时大幅提升角色自身所受的伤害。
T-ENG Weapon Master II	2	使用热能武器时所需热能减少80%，热能武器过热恢复速度提升20%，热能武器过热速度减半。
VS Master II	2	驾驶VS时不会消耗热能，修理速度提升3倍，对等离子、火焰和爆风攻击产生免疫。
Recovery II	2	大幅提高使用恢复装置(Harmonizer)回复体力的速度。
Evasion II	2	大幅提升翻滚回避时所产生的无敌时间，不过在其他时段内受到伤害会大幅提升。
Special Guard II	2	对等离子、火焰、爆风、冰冻、地震、粘着攻击产生免疫。
Tough Get Going	2	体力槽低于50%时，输出攻击力大幅提升。
Survival	2	重伤之后仍旧保留少量体力，而在被手雷致死、VS爆炸致死、被爆头和失足摔出地图之外时无法产生效果。
Self-Inflicted Injury	2	小幅增加角色所受伤害值，小幅提升单人模式和线上对战模式所获得的经验值。
Lag Start	2	在游戏开始时小幅减少角色的随弹药数量和热能值，大幅提升单人模式和线上对战模式所获得的经验值。
Superstar	2	自身位置始终显示在敌人的雷达上，超大幅度提升单人模式和线上对战模式所获得的经验值。
Points II	2	大幅提升单人模式和线上对战模式所获得的经验值。

快速升级和刷[?]箱技巧

建立关卡5-3，难度设定为Extreme，之所以要Extreme难度是因为在此难度下获得的经验和[?]箱会效益最大化。游戏人数3～4个，所有队员都装备技能Superstar，其中2个队员负责操纵激光大炮，由于房主自己得不到太多的经验值，所以就只能牺牲一下自己，专门负责给激光大炮补充能量。还剩最后1名队员就作为机动部队，可以去操纵飞船两侧的炮台。BOSS飞船上除了主炮之外，还有8个炮台，4条机翼，6个发动机(飞船底部喷火的装置)，半路还会陆续出现7驾飞机，这些目标就是我方激光大炮的攻击对象，2个负责开炮的队员要轮流进行攻击，积蓄大炮能量时听到两声特殊音效之后就说明蓄满了3段能量，此时就可以开炮了，利用3段蓄力炮攻击BOSS会获得数倍经验。进入任务最后阶段时，就可以专心收集箱子了，另外利用Gun Sword砍死杂兵必定会出现[?]箱，加起来差不多可以收集到120个[?]箱。利用这套打法，差不多打20盘就能将1名角色升到99级。最后要记得轮流开房做贡献，自己升满了也不能忘记帮助过自己的队友哦。

联机模式

在联机模式中玩家同样可以像在单机模式中那样，选择自己喜爱的阵营进行游戏：Rounders、Fight Junkies、Sonw Pirate Elites、NEVEC Black Ops、Femmes Fatales。想要切换阵营的话进入主菜单"MY PAGE"中的"Customization"，接着进入"Character Selection"进行选择。功欲善其事，必先利其器，在正式开始联机对战前最好把所有强力武器全部解锁，具体方法就是去关卡5-3刷[?]箱，获得抽奖点数后进入"MY PAGE"，进入角色综合设定界面按Y进行抽奖，强力武器一般都是最后才能抽到，所以有耐心的话先把所有武器给开启。武器设定同样是在"Weapons"界面中进行选择，比如在主力武器槽中选择"Machine Gun"后，那么进入对战地图中捡到的主力武器就是Machine Gun，如果先前设定为"Gun Sword"，那么在游戏中捡到的武器就是Gun Sword。另外在进行线上对战前，可以先把ID名片上的国旗改成中国，更改地点在"Options"中的最后一项。

联机模式"Online"中共分为3个大项，分别是Ranked Match、Player Match和Faction Match。Ranked Match就是传统的排位战模式，通过战斗可以提升自身的等级和官衔，并且在战斗中无法使用技能。Player Match是友谊比赛模式，通过战斗可以提升自身的等级，可以使用技能，但是无法提升官衔。Faction Match是阵营对战模式，可以使用技能，选择好地图就可加入战斗。

1.Ranked Match	
Quick Match	快速搜索
Custom Match	自定义搜索
Leaderboards	查看游戏大厅排名

2.Player Match	
Quick Match	快速搜索游戏
Custom Match	自定义搜索
Create Match	自建地图

3.Faction Match	
Join Match	快速加入游戏

Ranked Match

Ranked Match是联机对战中的主打模式，也是难度最高，最讲究技术的对战游戏模式。由于技能无法使用，所以极其考验玩家的战斗技巧。和其他对战射击游戏一样，Ranked Match中又细分了单人混战赛(Elimination)、团体对抗赛(Team Elimination)和抢夺赛(Data Post Battle)。玩家除了可以快速搜索游戏之外，还可以自定义搜索对战地图，对战类型分为Elimination、Team Elimination和Post Grab，可选择地图尺寸分为小(Small)、中(Medium)和大(Large)。另外要注意的是，在战模式中每掉线1场就会增加10%的DNF值，如果DNF累积到30%以上的话，那么就不能获得任何分数，玩家需要打一定量的场次来把DNF值给降下去。这种联机惩罚手段对于网络不稳定的玩家来说真是个噩梦。

在单人混战赛(Elimination)中，只为自己而战，地图中的所有目标都是敌人。该模式再进行细分的话，又可分为"Kills"、"Battle Gauge"和"Points"，其中的"Kills"则是纯粹的杀人比赛，在限定时间内先杀满规定数量的人就是优胜者。如果在限定时间内谁都没有杀满比赛规定的人数，那么杀人数最高的那位玩家为优胜者。"Battle Gauge"模式是杀人与抢夺并存的模式，杀死1个敌人或开启1台Data Post都有500分奖励，把敌人VS连人带机一起摧毁可以获得1000分奖励，而如果被人杀死或是自杀就会减去500分，直到游戏结束后，分数最高的人就是优胜者。

"Points"模式同样是依靠杀人来获得积分，只要达到限定积分就能获得胜利，另外游戏中的积分具有传染性，比如当你消灭1个拥有积分的玩家，那么他的积分就会全部加到自己的分数中。

在团体对抗赛(Team Elimination)中，模式类型与单人混战赛差不多，只不过玩家并不是孤身作战，而是要和队友一起摧城拔寨，讲究的是集体的力量。一场完整的战斗分为上下半场，在战斗时屏幕中央会出现一条分数槽，分数槽会随着比赛产生此消彼涨的情况，只要我方的分数压过对手并保持到比赛结束，那么就能获得胜利，等到最后上下半场的分数相加，分数多的一方就能取得最后的胜利。遇到厉害的队友是福气，而如果遇到比较菜的队友就是一场噩梦。

在抢夺赛(Data Post Battle)中，比赛地图中会出现数个Data Post，双方队伍展开抢夺，在游戏结束时抢占的Data Post数量多的一方获胜。同样该模式分为上下半局，输赢还得看上下半局的总成绩而定。



战斗评价

战斗结束之后可以选择任何一位刚才在比赛中的选手来比较战斗结果，选择"View Profile"可以查看刚才任何一位选手的个人资料。

评价项目	
Career Points Earned	获得的经验值
Kills	杀人数
Deaths	死亡数
Kill Ratio	杀敌／死亡的比率
Data Posts Activated	成功开启Data Posts的次数。
Longest Kill Streak	远距离击杀次数
Headshots	爆头数
VSs Destroyed	摧毁VS的次数。

官衔列表	
1.Cadet	15.Captain
2.Recruit	16.Commodore
3.Petty Officer	17.Rear-Admiral
4.Chief Petty Officer	18.Vice-Admiral
5.Warrant Officer	19.Admiral
6.Midshipman	20.Fleet Admiral
7.Junior Ensign	21.Baron
8.Ensign	22.Count
9.Helmsman	23.Duke
10.Gunner	24.Prince
11.Quartermaster	25.Regent
12.Lieutenant	26.King
13.Lieutenant-Commander	27.Emperor
14.Commander	28.Overlord

Player Match

Player Match是娱乐性质的对战模式，由于可以使用技能，所以规则尺度也相对宽松。在该模式中除了可以快速搜索和自定义搜索模式之外，玩家还能自建地图，并且可以随意设定对战类型、游戏人数、对战地图、武器级别和战斗配置等细节。在Player Match模式中战斗依旧可以获得升级点数，从这点来看和Ranked Match并没有什么本质上的区别。由于玩家可以使用技能，同样对手也能使用技能，所以战斗难度未必会比Ranked Match模式轻松，选择合理的武器和技能才是获胜的前提条件。Player Match中的大部分对战模式与Ranked Match类似，另外还多了一些新颖的模式，比如Akrid Egg Battle和Fugitive模式，前者是运送Akrid蛋的模式，攻方要想办法把蛋安全运送到目的地，而守方则要千方百计阻挠对手的行动。后者则是狩猎模式，也就是所谓的狐狸与猎人的战斗，作为逃犯的一方要躲避猎杀者的追击，而猎杀者们则要群起而攻之，想办法把正在逃亡的逃犯给击毙。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织

Faction Match

Faction Match就是所谓的阵营对战模式，玩家首先要选择好自己的阵营，进入对战大厅可以看见对战地图，地图中有3个战斗地点可供选择，其中01和02号地点就是所谓的阵营与阵营之间的对战，玩家要与和自己相同阵营的队友共同对抗其他阵营的玩家。03号地点则是联合混战模式，各个阵营的玩家都可加入。在对战地图界面的右侧可以看到一个图表，从这个图表中可以看出，哪些阵营比较强悍以及哪些阵营比较柔弱。另外阵营战斗的周期为1个星期，在阵营战斗还未结束时，玩家不可更改自己的阵营，必须等到下一轮阵营对战开始后才可更改。另外在每天战斗过后都不要忘记上传战斗数据（Upload Data），这些数据会影响阵营的势力评价。

对战心得

本作中的对战地图挺丰富，但是比较有特色的地图却不是很多，在热门地图中的玩家数量比较多，而冷门地图就不是那么受欢迎了。另外，根据武器类型、场景配置的不同，在场景中出现的武器、VS配置也会有所变化，下文的攻略是按照特定模式、武器类型以及场景设定来进行简单解析，其中所推荐的战术打法和常用武器也仅供参考，只是起到一个抛砖引玉的作用。




4


5


6


7


8

地图	Pirate fortress	模式	Elimination	武器配置	Standard




1


2



3


9

雪贼基地是1代的经典对战地图，老玩家应该都有印象。该地图大致分为地面和地下两层，地面有几栋建筑可供藏身，而地下则有一个狭小的发电机室。屋顶、地面以及地下室是主要的交战场所。推荐武器为Energy Gun，此枪真可谓是网战中的BUG系武器，不仅攻击力可观，附带追踪效果可无视网络状况，特别是在网速特别糟糕的时候也能轻松击中敌人。另外Energy Gun又具有将VS驾驶员击飞出机体的变态设定，可将对手玩弄于股掌之中。手雷方面可选择杀伤力范围极广的Buster手雷，虽然起爆速度比较缓慢，但是在敌人扎堆时连续投掷可起到覆盖战场的作用。本地图的作战方针为首先开启1个Data Post，然后快速找掩体或站到高处来侦测周围敌人的动向，在空旷地点与单个敌人交火时连续使用Energy Gun可以将其活生生屈死，前提是要掌握蓄力和射击的时机。由于是单人混战，所以战斗的主要目的就是多杀人，要在敌人频繁复活的地点出没，投掷核爆手雷往往可以杀死杀伤数个敌人。在地下室的那个Data Post附近往往就会聚集着大量敌人，可以躲在发电机组的顶部朝地面丢手雷，把那些打的难分难解的家伙一锅端了。

地图	Turbulent Jungle	模式	Elimination	武器配置	Standard

丛林地图的高低差比较强烈，外围是一圈连绵而立的建筑，在地图中心也有一幢破旧的多层建筑，整个地图布局就如同一个“回”字。战斗时武器搭配比较多样化了，可仍旧使用万能的 Energy Gun，也可以选择 Energy Gun SP 加手雷，也就是利用 Energy Gun SP 把敌人麻痹住后用手雷送敌人去西天。在战斗过程中先别急着去开启离自己最近的 Data Post，因为在附近往往还存在着其他的敌人，贸然行动可能会导致出师未捷身先死。中央大楼顶层的 2 号 Data Post 点看似位置明显，但其实鲜有人经过，玩家可在那开启 1 个 Data Post 作为自己的雷达。笔者在此地图里遇到过不少阴险的对手，有爬到地图中央的高塔上用远程武器秒人的，还有守护在 Data Post 附近，等有人去开启 Data Post 时进行偷袭的，特别是靠近悬崖瀑布的那个 6 号 Data Post 点，在那附近往往都有守株待兔的敌人，真是奸诈至极。应对办法就是不要随意走动，以免暴露在大庭广众之下，每当复活后立刻寻找至高点，待在高处凭借雷达或肉眼来快速搜寻周围的敌人。另外在地图中还可找到 VS，虽然防御力不高且动作迟缓，但是肩部的一门火箭炮可是歼敌利器，在网速不好的时候使用要算好提前量。



地图	Cube	模式	Elimination	武器配置	Standard







竞技场地图可谓是最混乱的对战地图，场景构造虽简单，但四通八达的小道就如同迷宫一般。武器方面可选择 Gun Sword 或 Gun Sword SP，在短兵相接时可以轻松秒杀对手。由于此图几乎就是一个手雷混战图，手雷是消灭对手最行之有效的武器，谁手雷扔的准谁就是赢家，所以玩家可选择 Buster 手雷或燃烧雷的大范围打击能力来对付敌人，当然也可以选择 Plasma 手雷来麻痹住敌人后再下手除之。在战斗过程中得设法开启 1 个 Data Post，然后尽量上到最高的平台来搜索敌人，因为在底下闷头乱窜很容易被飞来的手雷炸死。蹲点打法也是一种不错的战术，玩家可以躲在复活点附近进行蹲点，看到有敌人从身前走过或复活就趁机占便宜。

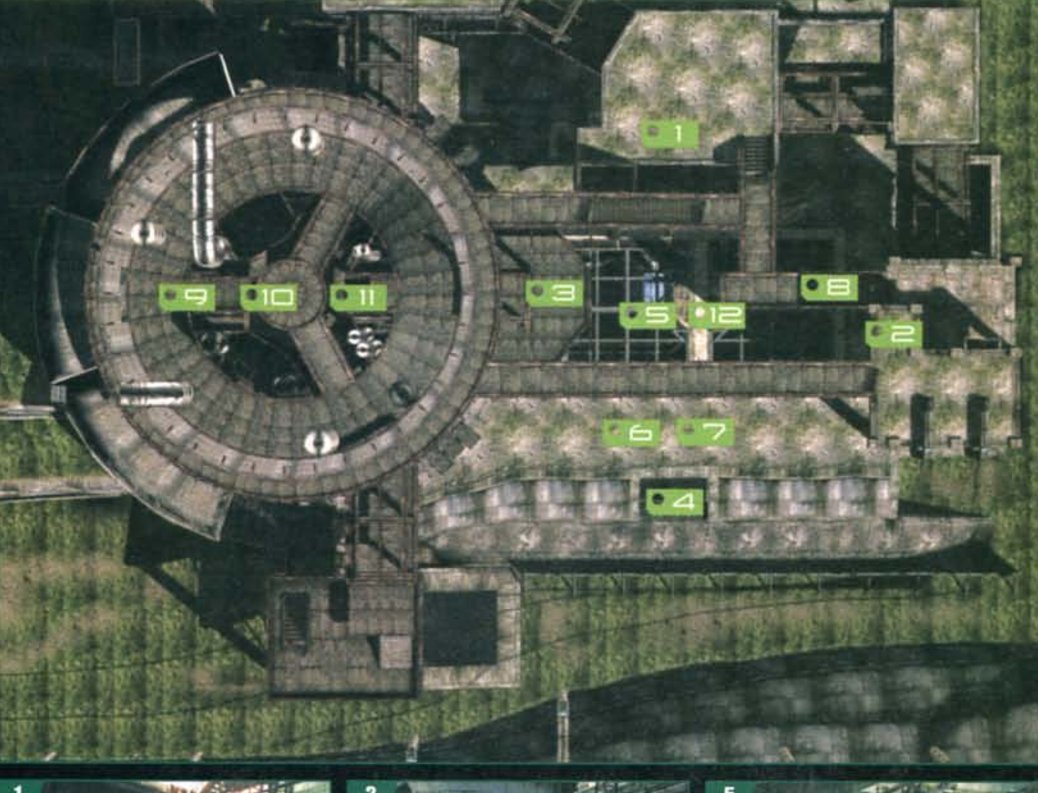
地图	Friction	模式	Elimination	武器配置	Standard





火车站地图拥有四通八达的通道，高低落差不是很明显，在行动时要小心别掉进齿轮机关里。由于地形狭窄，经常会与敌人短兵相接，所以 Gun Sword 或 Gun Sword SP 依旧是很称手的武器。另外在地图中有时还能捡到 VS Gatling gun，用此武器射杀远处的敌人就如同切菜般爽快，特别是在网速不好的时候，用这把 VS 专用机枪可以弥补一些攻击输出方面的不足。

地图	Kraftwerk	模式	Battle Gauge	武器配置	Standard

















仓库地图的地形比较复杂，不过看似复杂，但实际交战地点比较固定，其中3号Data Post的位置在1层的地面，从位置上看是最为暴露的一个点，如果斗胆去开启这个点，那结果就可能比较悲惨。4号和5号Data Post在仓库底部的水中，战斗多围绕在这两个点附近展开，其中4号Data Post的正下方有一个出水口，待在此处投掷手雷可以炸死不少路过的敌人，而且在出水口后方还有一条直通外部的管道，真可谓可攻可守的好地方。另外在战斗时还要提防守候在复活点附近的敌人，如果从这些复活点复活时不要贸然开枪，而是立刻跑步离开是非之地，利用复活后附带的无敌状态逃离手雷横飞的交战区，待认清周围形势后再来慢慢收拾敌人。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织

地图	The Great Outdoors	模式	Team Elimination	武器配置	Standard

野外地图的正中央有一条河流将整个战场一切为二，战斗开始之后就可隔着河看到敌人的动向。在敌人防守阵地中有1门火炮，该火炮的打击范围十分广泛，如果敌人一直在使用火炮进行警戒的话，就得从河底潜到对岸。战斗的高发地点在敌人老家的Data Post附近，玩家依旧要多多采用手雷战术来对付敌人，因为在网速不好的房间内无法与对手展开公平的战斗，只有丢手雷才是最直接最快速的灭敌之道。另外场景中的羊肠小道挺多，可以经常走走这些小道绕到敌人不设防的角落进行偷袭。

地图	Desecration	模式	Team Elimination	武器配置	Long Range











废墟图内场景复杂，高低落差大，非常适合进行狙击比赛。在武器配置方面，可以考虑实弹系的Rifle SP或Rifle Ⅱ，前者威力足够大，具有一枪毙敌的能力，属于远程大杀器，后者可同时击发数枚子弹并且可以进行连射，在与对手近身对狙时可占得上风。之所以不推荐Plasma Gun，因为热能狙击枪的隐蔽性不高，射击后就很容易暴露自身的位置。手雷推荐具有麻痹效果的Plasma手雷，重型武器则装备Rocket Launcher Ⅱ，自带追踪性能可轻松秒掉中距离的敌人。场景中比较优秀的狙击点在1号Data Post点，大致位置在高耸的破烂建筑顶部，这个位置的视野相当开阔，几乎可以鸟瞰整个战场，不过也要时刻小心敌人的偷袭，因为敌人同样会对这个狙击点位感兴趣。

地图	Thunderpeal Precipice	模式	Team Elimination	武器配置	Standard









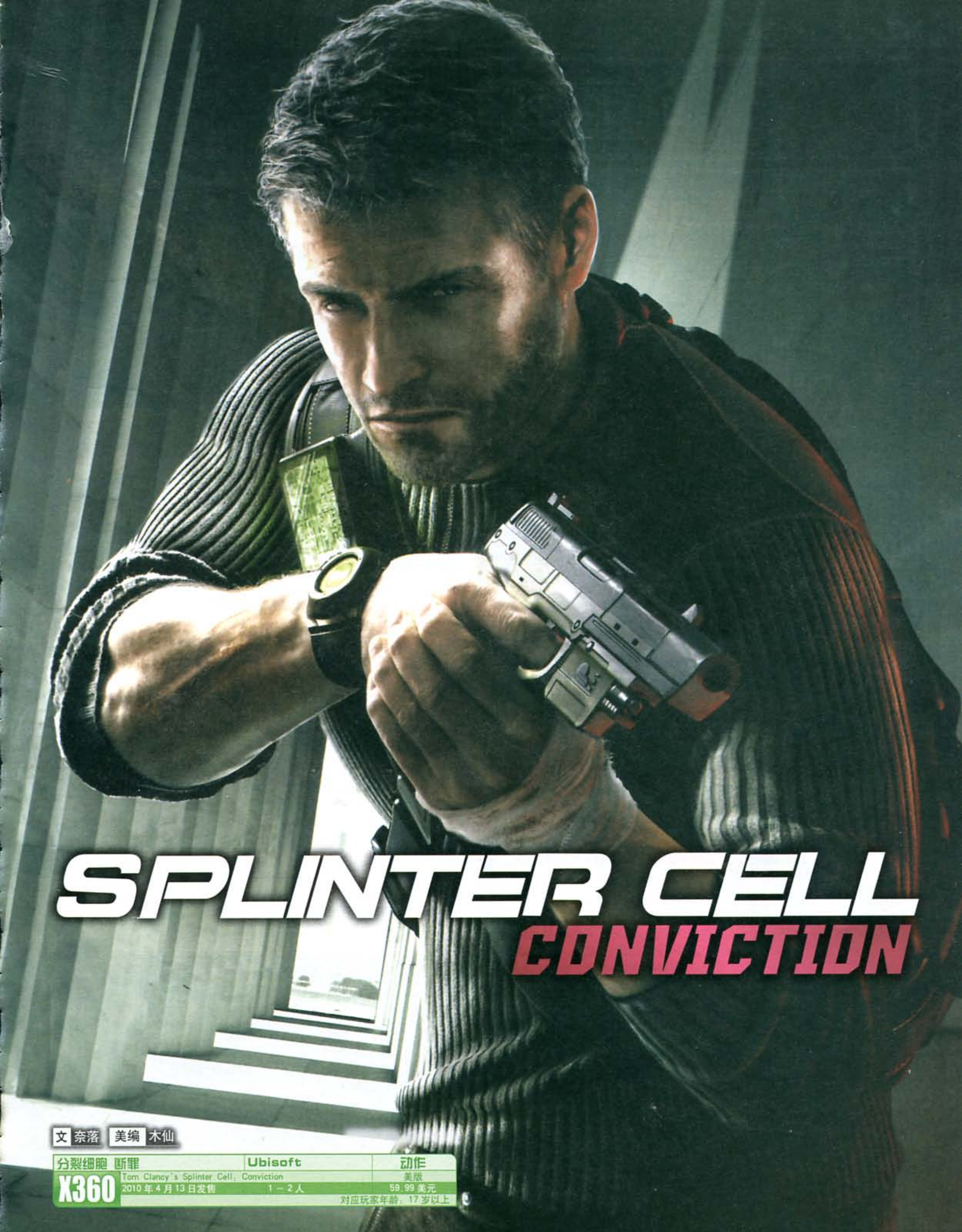




海边地图属于大型地图之一，战斗目的就是要死死地压制住对方，只要把对手压制在老家就肯定能赢得胜利。在武器选择方面，如果你网络速度够好，那就担任主攻手，驾驶VS冲进敌阵进行厮杀，而网速比较不理想的话就带着Energy Gun、Buster手雷、Rifle SP和Rocket Launcher Ⅱ，承担起支援和扰乱敌人防线的重任。战斗开始后，利用附近的战斗员弹射装置快速往前沿阵地推进，地面队员负责开启沿途的几处Data Post。山头有两门火炮要有人去操作，这对于压制敌人有非常大的作用。另外在我方基地附近还有1个非常大的武器箱子，需要好几千的热能才能打开，里面装是的主角机，机动性能和装甲值都是超一流的，有条件的话一定要拿到这件兵器。支援部队蹲守在攻击阵线的后方使用Energy Gun和Rifle SP，用Energy Gun攻击敌人的VS，用Rifle SP超远距离点杀敌人的步兵，然后伺机抢占Data Post。强攻队员要不停地朝敌人聚集的地方狂丢Buster手雷，让敌人不敢贸然冲上前。只要全队比较统一地实施这套战术就基本能将对手打得溃不成军。

地图	NEOS	模式	Team Elimination	武器配置	Standard

太空基地地图可以是说是所有地图中最复杂的，由于是在太空中行动，玩家可以依靠背后的喷射装置在太空中自由穿梭，但是最好不要在太空中飘得太久，因为场景中的炮台和VS数量很多，这些武器对你来说是非常致命的。基本武器的配置方面，可以选择Energy Gun、Rifle SP和Rocket Launcher Ⅱ，这些武器最适合在空旷庞大的场景中使用。场景中的VS种类繁多，某些VS可进行三段变形，火力相当强大，某些VS有多个攻击座位，玩家可利用复座式VS当移动炮台使用，利用副驾驶位置上用副炮来攻击敌人，因为VS身上的每个副驾驶座是单独计算装甲值的，所以副炮被打坏可以换另一边继续攻击敌人，安全系数比较高。



文 奈落 美编 木仙

分裂细胞 断罪	Ubisoft	动作
X360 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction		美版
2010 年 4 月 13 日发售	1－2 人	59.99 美元
		对应玩家年龄：17 岁以上



战前准备

键位作用





关键词解析

潜入：相对系列以往作品，本作在形式上并不再把玩家局限在“潜入”的框框里。战斗部分也很精彩火爆。但是潜入更能体会到本作的精髓和乐趣。本作中，被敌人注视时画面会出现一个白色的圆圈，其中的箭头指向敌人的位置。箭头变为红色时即表示暴露，同时留下一个白色轮廓代表最后暴露地点，敌人会朝这里进攻。

P.E.C. 挑战系统：完成游戏中的各种挑战后获得奖励点数，点数可以用来升级武器，解锁多人模式的各种要素等等。可视为本作的战场挑战系统。完全达成条件文后有列表。部分容易忽视的挑战在攻略中有介绍，但要说明的一点是：各项挑战达 成时间和顺序并非局限于攻略中提及的位置。

武器系统：本作的武器分为三种：手枪系、重火力系、辅助系。在弹药箱处可以装备各种武器，并用 P.E.C. 点数为武器升级各种性能。标准参数依次为：威力、伤害范围、准确性、可标记数、装弹数。每种还包括不同可升级项。以潜入为目的话，值得依赖的手枪系武器是 FIVE-SEVEN，重火力系的是 MP5-SD3 和 M468。辅助系手雷方面，潜入中可以活用 EMP 手雷，闪光弹脱险，手雷大多时候需要一定运气。特别应重视遥控相机炸弹，用好的话效果类似一次必杀。

黑白系统：画面为黑白时即表示此时不在敌人视线之内，安全。反之处于彩色画面时，表示有可能被敌人发现。

动作键 A：与环境互动。开门、关灯、门底窥视、跳跃、攀爬，等等。



B 键：近身搏杀键，也就是 CQC。本作的必杀需要通过一次近身搏杀成功才能获得一格。动作中有被攻击判定。但处于被攻击状态，迎面对第三梯队时，非山姆角色时，都有可能暂时失败。

M&E：标记和处决。也就是必杀。核心战斗系统，通过近身搏杀成功获得。标记后的敌人近身 Y 键亦为 CQC，同时获得一格必杀。

Sam Fisher：山姆 费舍尔。系列主人公，前第三梯队超级特工，本作中为了追查女儿的死因前往马耳他。

Sarah：莎拉。山姆的女儿。三年前山姆得知她死于车祸，痛不欲生。

Anna Grim：安娜 格里姆。山姆的旧同事，也是好友兰伯特的女友。

Lambert：兰伯特。死于山姆枪下的曾经挚友。原第三梯队司令。

Victor：维克多 。山姆从军时代的生死之交。本作的故事陈述者。

Reed：瑞德。现任第三梯队总司令。

Black Arrow：黑箭组织。与瑞德合作的私人佣兵部队（PMC）。

EMP 炸弹：电磁脉冲（Electromagnetic Pulse，EMP）炸弹。主要分为核电磁脉冲武器和非核爆电磁脉冲武器。该炸弹引爆后摧毁有效半径内的一切电子元件。

Megiddo：故事中提及到的幕后最高存在。原意是位于以色列地区的古代军事重镇。希伯来语意为：“各方军队集结点”。在故事中含义为：一个有能力参与控制华盛顿、莫斯科、其它重要国家首都的神秘组织。





战场指南



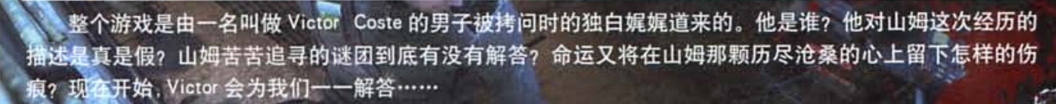
潜入篇

1. 比起同类游戏，本作敌人的AI不低。接近敌人或门时应保持猫腰或翻滚状态，否则会引起敌人警觉。行进中被敌人注视时，某些情况下翻滚可以有效摆脱。一般敌人的正面可视距离较远，但侧面只要没有响声经常会无视，可见敌人们大都颈椎有问题。2. B键的近身搏杀不一定要靠得很近才有判定，接近中就应该不断点击B键。搏杀敌人时注意其它人的视线范围。3. 每个小记录点的场景通常都会有一种以上潜入方法，把握原则就能体会探索的乐趣。4. 落单的敌人用近身搏杀，成群的敌人用必杀，每次记得留一个活口要必杀。如果不得已要留下两个敌人，尽量留分散开的两个。5. 必杀标记方法有很多种，门缝标记、先远距离标记、隔墙探测器标记。即使没有必杀也应该时刻保持对周围敌人的标记，这样有必杀的瞬间就能发动；而且通过标记还能时刻掌握敌人的位置。6. 后期获得探测器后要活用，通过敌人轮廓的形状判断他的朝向。7. 以立体概念移动，落杀的判定范围很广应有效利用。8. 由于第三梯队出现时会伴随烟雾弹并且是从天而降，千万不要惊慌，多变换位置，在移动中掌握主动权。9. 敌人们搜寻时会不停咒骂挑衅，不要冲动。他们的话不仅仅是增添气氛，注意听，能掌握一些有用信息。10. 实在没有必杀时，活用某些手雷能起到同样效果。



交火篇

正面交火不失为一种解决问题的方法，本作也确实注重了枪战的乐趣。1. 精确瞄准时有被攻击判定，要注意。2. 系统有瞄准修正，把握好手感事半功倍。3. 对于有头盔的敌人，与其瞄准头部还不如用大威力武器瞄准躯干。4. 敌人有时会用手雷，跑位也很风骚，加之山姆体力并不算厚，对多人时不应该硬拼，应寻觅便于转移攻击的地形再开战。5. 暴露位置有时候能转为有利条件，可以引诱部分敌人落单。6. 避免被攻击状态下对敌人进行搏杀。7. 永远是高地具有战略优势。



攻略始动

整个游戏是由一名叫做 Victor Coste 的男子被拷问时的独白娓娓道来的。他是谁？他对山姆这次经历的描述是真是假？山姆苦苦追寻的谜团到底有没有解答？命运又将在山姆那颗历尽沧桑的心上留下怎样的伤痕？现在开始，Victor 会为我们一一解答……

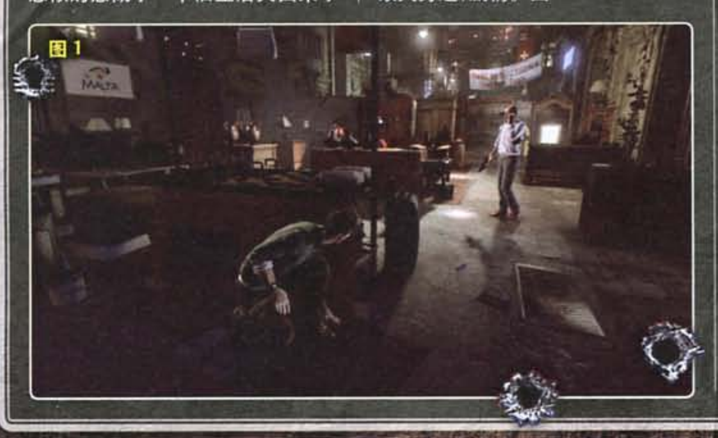
第一幕 Merchant's Street Market

痛失爱女，并且被设下圈套亲手杀害挚友的山姆，找到了一条线索——女儿的死并非意外车祸，而是另有蹊跷。为了确认此事，身心俱疲的山姆独自一人前往马耳他。在一个露天咖啡馆小憩的时候，侍者却为他递来一部手机。电话来自第三梯队的前同事，旧相识 Anna Grimsdottir，正当山姆不解对方如何找到自己的时候，却被告知自己此刻正身处险境……

向上推右摇杆抬头看。山姆抱怨似的感慨了一下旧生活又回来了之后，我们的冒险也正式开始了。

按照提示方向走，到达可以掩护的地方后，会有幻灯字幕提示，此时按下LT键就是找掩护，这是游戏中最常用到的动作。离可掩护物一定距离时按下，山姆就会自动奔向掩护点，不必到目标跟前再按键。有白色箭头的就是下一个可能掩护点，按住LT同时按下A键即可迅速奔至。白色箭头所示方向是山姆到达后头朝的方向，非常直观明了。

以Z字型移动到正在打电话的敌人身边，剧情。图1


图1

20年前宝贝女儿房间的回忆，颇具艺术气质的系统教学。能开的门会有A键提示。进屋后按照幻灯字幕提示，按A键为怕黑的女儿打开电灯。山姆告诉女儿黑暗才是更安全的，也就是本作的系统之一：当游戏画面变为黑白的时候，山姆不在敌人的可视范围之内，即为安全。反之，彩色的画面说明敌人此时可以看见山姆。敌人来袭。画面却回到现在时。躲在掩体后按下右摇杆可以进一步瞄准，轻松爆掉三名敌人的头后又回到20年前的回忆。

继续教学——近身格斗系统，也就是CQC。按下B键搞定歹徒后红光一闪——我们加了一格必杀。本作的必杀"标记与处决"(mark and execute)必须要靠近身格斗成功才能获得，性能类似"放保险"。将准星对准目标按下RB，目标头上一道红杠即被标记，根据武器不同和今后的升级可以一次标记多名敌人，但是此时我们只能标记2个，标记好后按下Y键EXECUTE，必杀完成！小女孩看见了不和谐的画面，山姆也被Anna从往事的回忆中拉了出来。

活用刚才学到的本领一路杀向前，最后尾随一名逃跑的敌人进入地下室。按B键可以一脚踢开门（以后非标记情况下不建议使用）

进门后是本作的招牌系统演示——拷问。熟悉《24》的玩家想必颇具亲切感。在画面出现INTERROGATE时按下B键可以欣赏与环境互动的暴力拷问画面，极具观赏性。靠近厕所门按B键拷问的话会看到里面还躲着一个怕死的小喽啰。得知想取自己性命的人叫Kobin，一个黑帮小老大。山姆觉得此人一定知道一些关于女儿之死的内幕，遂决定前往Kobin的老巢一问究竟。



第二幕 Kobin's Mansion



图 2

山姆取下汽车的反光镜，又是系统：利用这个反光镜对准底部门缝会出现 PEEK 的字样，这时按 A 键可以用反光镜观察一下门后面的情况。此系统实用之处在于可以门外标记。

往前走会来到 Kobin 的公馆。此时有两条路可选：图 2 直接从正门进去爬窗户，被发现的几率相对较大；图 3 走小门。以下选择走小门。

轻推开门后 B 键 CQC 掉一个背对着的敌人，获得一格必杀，并可以捡起沙鹰。

爬上两名守卫背后的窗户，按 B 键拽下一名敌兵。(Grab From Ledge 达成) 扒住窗户往外拽敌兵是 NORMAL 难度下有效的杀敌方式。进入建筑物后先关灯，虽然此处没用，但是养成随手关灯的习惯在前期是有益的。门对面的桌子上有散弹枪 M-500。方向键下更换武器，长按下键空手。从最里面的门用反光镜看，并标记两个谈话的敌人后，起身 B 键一脚踢开门后迅速 Y 必杀。(Behind Closed Doors 达成) 经玻璃门和弹药箱往里走，来到大厅二楼。先爬上墙壁的管子，爬到一名敌兵头上后 LT 落杀一名敌兵 (Death From Above 达成)。上方大灯可以打落。一路走过大厅、放映室，这里的敌人都会分散行动，尾随后用 CQC 干掉即可。经由武器箱走到地上花园图 4 处爬上管子，潜入馆内后根据幻灯字幕提示要抓住杀害女儿的凶手。从窗户爬出来到 图 5 位置发现 Kobin 和他的喽啰们已经在恭候山姆了。在隐蔽状态下能听见他和小喽啰们紧张害怕的对话，很有意思。战斗开始，把敌人一个个往下扔很轻松，但是千万不要以为窗外绝对安全，敌人是会从别的窗口探头开枪的。要利用窗外可攀爬地带呈 L 字的优势不断转移。战斗中能听到敌人说“他会利用窗户，他是个该死的忍者！”。Kobin 自己也已经吓尿了裤，但仍会破口大骂，猖狂得不行。由此我们可见很多猖狂大骂的人其实都是什么心态了……剩他一个人时 图 6，我们就可以过去调教一下他了。

从 Kobin 口中得知他不过是受人之托伪造了山姆女儿的车祸，并且吓唬山姆他的后台很强。也难怪，BOSS 存在的两个意义就是被主角干掉和说出比他更大的 BOSS。正说话时大量第三梯队从天而降，山姆为了进一步深入调查不得不暂时就范，落得毛利小五郎下场。此时 Kobin 小人得志猛踢了山姆一脚！不过不用担心，日后我们还会和这家伙见面的……


图 3


图 4


图 5
图 6

第三幕 Price Airfield

就擒的山姆被转移到一个空军基地，朦胧中听见 Tom Reed 这个名字，此人似乎是这里的主事者，正在和两名军人研究部队转移的事。我们的联络员 Anna 也在其中，Reed 吩咐 Anna 不惜一切代价拷问山姆关于 EMP 的事之后独自离开了。这些人是谁？EMP 到底是什么？一心追查女儿死因的山姆又怎么会知道此事？Anna 究竟是敌是友？正当山姆头痛的时候 Anna 竟一枪解决掉了在场的第三者。

原来现在 Anna 的身份是直属于总统的特工，现在正在 Reed 身边做卧底。她得知这伙人正在计划从俄国人那搞 EMP 来马耳他，而且在这背后还有更大的阴谋。已经退隐江湖的山姆自然不关心这等闲事。世上虽然有很多坏蛋想搞破坏，但时刻准备着拯救世界的年轻特工们更多，何苦总为难一个退休大叔！不料 Anna 说出一句话另山姆心头一颤——莎拉还活着！并且以此为筹码要挟山姆入伙，山姆动手打了 Anna，但最后还是妥协了。此段剧情失控的暴力表现，将一个父亲内心的脆弱展现得淋漓尽致。图 7

此处的敌兵变为职业军人，走位、警觉性、火力都比之前的小混混稍微风骚一些，一个送必杀，两个必杀秒之。往前几步就能入手 C4。随后接到 Anna 电话要求山姆将 C4 安放在直升机上，并稍后引爆。上铁楼梯的小门背后有一个敌兵，可以 B 键一脚踢爆 图 8 (Alternate Door Entry 达成)。也可以选择不上楼梯再往前走几步爬管子。管子旁的桌上有闪光雷，记得拿上。由窗户翻入工厂后从眼前的一个小口跳下干掉一名敌人后马上就能来到直升飞机处 图 9 ，秒杀两个敌人，安放好 C4。下一个任务：中断兵营某处的供电设备。打落直升机后的巨大悬挂物，两人遗憾地被砸死。从其身后的小门来到兵营。这有个小细节，潜伏着不动一段时间，山姆会自言自语，其中一次提到死在自己手下的好友兰伯特曾说的关于耐心的话，可见好友的死也是山姆心中永远一块乌云。

从现在开始游戏基本结束了教学，潜入过程也加入了难度。兵营的潜入依然有多重路径选择。这里我们选择走兵营背后 图 10 。这里有一定几率会有一个傻小子走进阴影里送必杀，如果他不走过来，我们过去也得要这一格必杀，有用。猫腰走到兵营后排会听见两个敌人谈话，用刚才拿的必杀伺候了。走进最后一间兵营，从右手门出来干掉迎面的敌人，马上就到目的地了。轻松解决房间内三人，破坏摇杆，出门右手铁门处离开此场景。

下一场景的兵营可以走空中路线，也可以小心溜过去，总之此处敌兵走位愈发风骚，应加以小心。完成任务后脱出。这里要面对一个搜寻小队，且地形不利，左右两条路难度相当，小心一些还是不难潜入通过的。抵达小屋操纵电脑开启路障，这样就可以在确保在没有跟踪的情况下从铁门脱出了。


图 7


图 9


图 8


图 10

第四幕 Diwaniya, Iraq

从兵营脱出后的山姆联系了唯一能信任的人，以前在海豹突击队时的战友 Victor Coste——此人也就是片头本故事的陈述者。时针拨回到 20 年前，在伊拉克执行任务的山姆和 Victor 的小队遭到了伏击，惨烈的剧情过后，我们将操纵 Victor 进行这一关。刚开始的直线渗透没有难度，但是我们没有消声器，也没有潜入和必杀系统，所以这一关要多


图 11

加小心。

利用公路的障碍物迂回前进，完全可以不开一枪 图 11。记录点后来到第二个场景，接下来的两个场景想要全潜入通过有一定难度。但是正面冲突也不容易，敌人数量众多，地形对我们又并不有利。所以这里我们选择的是全潜入。悄悄溜进最右边的小门 图 12，进入视线的首先是一辆巨大红色油罐车，可惜我们为了潜入不能打爆。小心靠近油罐车旁边的落单敌人 CQC 解决掉 图 13，不是因为他落单我们才欺负他，而是因为之后的潜入路径有可能会在他的视线范围之内。然后从油罐车后面绕过去，来到 图 14 所示位置利用这几个障碍物，在一群敌兵的眼皮底下穿过马路到达对面。往里走，小心 图 15 处迎面的敌人，可以快速上前放倒他（慢一点他就开枪，开枪会引来所有敌人）也可以等一会，他会转身的。经过这名敌兵所在的位置后，我们就一枪不开地绕到了那群傻小子们的后边 图 16。他们还是寂寞地望着远方，我们说声拜拜转身从后门遁鸟。

记录点过后的新场景依然很危险。伊拉克战士们的视力过于参差不齐，差的如同睁眼瞎，好的堪称穿墙眼。我们尽可能要保持猫腰和翻滚状态。靠最左边走，慢慢靠近倚在弹药箱上的一个敌兵，解决掉 图 17。和刚才一样，只因为这家伙的视线范围覆盖了后面的潜入路径。之后回到最右边，依靠障碍物迂回前进到 图 18 位置，等对面屋顶上巡逻的敌人走开后，沿卡车的路口往里翻滚着走即可安全通过。小心往里走，会发现一个一直站在缺口处的敌兵，他周围还会有一个来回走动的敌兵，蹲在角落等走动的敌兵离开后迅速上前 CQC 之。之后轻松来到类似废弃幼儿园的建筑群，这里可以开枪，不会引来大批敌人，愉快地解决掉几个敌人后终于来到山姆被囚禁的房间，看见两个人在折磨山姆。原来山姆也是受过大刑拷问的人，果然爷爷都是从孙子过来的。两枪崩了敌人救下山姆，敌人增援也赶到了。这里要保护山姆尽量杀敌，把能打的红色爆炸物都打了会提高效率。一定程度后剧情，回忆结束。看来二人确实是生死之交，山姆还欠 Victo 一条命。事到如今山姆能信任的人也确实只有他了。

额外一提，本关由于配有重武器，且没有一般流程的潜入系统。理论上可以通过正面交火过关。如果嫌潜入太麻烦的人，也可以把这关当《使命召唤》玩……


图 12


图 13


图 16


图 14


图 17


图 15


图 18

第五幕 Washington Monument


图 19

再次回到现实，Victo 与山姆的见面地点定在一个郊区的庙会，Victo 躲在嘉年华游乐场的某处。但是他告诉山姆自己似乎被跟踪了，果然敌人想通过监视 Victo 来抓住山姆。这一关开始的任务是解决掉监视 Victo 的敌人，要求是：必须要在阴影处制服敌人并拷问，即使被群众发现也判为失败。三个敌人在屏幕上用符号已经标出来了，而且这三个人的行动路线都会经停在某个阴影处，我们只需在他们必经的阴影处守株待兔即可。而且此场景的很多通道可以俯身钻过，擒获这三个人非常简单 图 19 ~ 21。


图 21

拷问三个人之后山姆得知对方增援马上就到了，于是以最快速度赶到 Victo 藏身的小屋，获得一个很帅气的包和 EMP 手雷。并赶忙动身撤离。回去的路上全副武装的敌兵已经到了。先从 图 22 右边店铺的狗洞钻进去，跳过前台小心一些即可不惊动敌兵，来到有猩猩玩具的店铺。同样钻狗洞，来到 图 23 处


图 20


图 22



图 23

躲好。这里要注意一个问题，要等待图中红圈内的敌兵转身后再轻轻跳过前台，并尾随干掉他。这样就可以来到 图24 处，眼前有几个敌人，不必理会小心地跳过去紧贴左边的墙，保持翻滚并躲在水泥板掩体后边迂回前进。这时前方的敌兵又涌上来了，现在我们就可以用一下EMP手雷试试威力了，震晕敌兵后如果再次隐藏起来就可以达成Portable EMP Escape，如果上前干掉一个就可以达成Stunned，这两项以后当然也可达成，看情况任选。最后来到 图25 处上车过关。


图24


图25

第六幕 White Box Laboratories


图26

得知黑箭组织负责保卫"白盒技术"——一家专门研究和开发EMP的公司，蹊跷的是这本不是黑箭组织分内的事。山姆为了调查真相再次动身赶往"白盒技术"。

先把保安做掉取一格必杀 图26。来到工厂面前走左爬管子，走右爬平台，都差不多。来到 图27 处的监视室，爬上旁边的管子用刚才得到的必杀标记三个敌人Y键伺候 图28 ；也可以在门缝处标记，然后一脚踢碎门秒杀之。之后调查监控器，连续按十字键右将频道移到最后，亲眼目睹敌人残忍杀害科学家。新任务是救出剩下的那个科学家，从窗户下来一层，轻松搞定几个敌人解救科学家。这家伙说是Gaillard雇佣黑箭组织保护这里的安全。名为Robertson的男人正在收集实验数据和反EMP方案，山姆决定去此人的办公室下载这些数据。

电梯开门之后看见科学家们的凄惨模样，迎面一个呈僵尸状挣扎，很想一枪崩了他给个痛快，但是不行。走武器箱旁边的小门，为了保持潜入状态，我们仍然选择扒窗户 图29。此处要不断改变位置打开窗户，一个一个放冷枪击毙，注意不要被周围的敌人看见，否则就会暴露。另外需要注意有些敌兵是会往窗外探头的，此时如果把他抓下去，有一定几率会被他周围的人发现，应加以小心。顺便一提，如果此处硬拼打死所有的敌兵，山姆有几率会说一句话："有时候不玩狠的不行。"



图27


图28


图29


图30


图31

往前走来到楼梯处，此处敌人不少而且地形不利，想要潜入必须不断迂回利用管子各个击破，人多时就用必杀。来到指定地点后，Anna来电话了。山姆听到了女儿还活着的消息，终于松了口气。出门不远就有一个敌人，可以用有消声器的手枪解决掉 图30。走到他倒下的位置，此时还有四名敌兵，最左面的会看守着左边可以跳过的桌子，必须干掉他。这样才能获得标记三个人的视野 图31。出门后爬管子来到另一间屋内。不要开门，先爬到屋顶到 图32 处等待巡逻的敌兵过来落杀之取得一格必杀。图33 中的两个敌人就可以用必杀搞定了。前面的场景如法炮制，爬到图34 的位置往前走，注意电灯的亮灭时间差，落杀一个落单的敌人取一格必杀后秒杀所有敌人。不要进大门，从窗户走，像之前一样各个击破。然后爬上 图35 处的管子到达Robertson的电脑前，Anna需要时间才能完全下载。这段时间要山姆保护好电脑不让敌人靠近，此处敌人会一拨接一拨袭来，数量很多。潜入下通过是个挑战。这里的窗户外壁是呈凹字形的，并且外壁也有通往屋内的管子，应该活用这个立体的隐藏范围。并保证枪枪爆头即可。后期有几个钢盔敌兵不容易爆头，要特别注意。没把握的话也可以等他靠近窗户时下黑手，但要注意提前打开窗户，否则玻璃破碎的声音会暴露你的位置。下载完成，为了掩盖踪迹Anna要求山姆引爆一颗EMP。一路爬管子，跳下。来到一个四壁奇怪的地方，刚到出口处发现大批敌人已经来招呼他了。这时应快速跑到对面的管子上 图36，逆着敌兵袭来的方向往前爬。远处标记必杀解决三名敌人 图37。落地后小心来到指定地点，玻璃门里面那个敌人是无法打死的。山姆启动了一颗EMP，玻璃后面的敌人顺便变成烤全羊了。接着外面敌兵又出现，只需从原路扒墙沿从他们头上爬过即可。出门还有几个敌人，轻松搞定后奔向汽车过关。

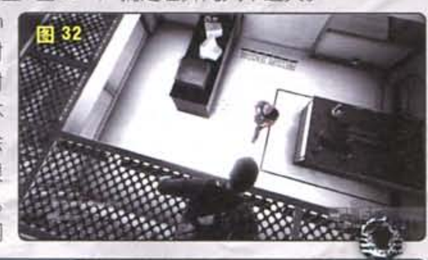

图32



图33


图34


图36


图35


图37

第七幕 Lincoln Memorial

山姆受总统和安娜之托潜入林肯纪念堂，趁那里的设备还没有被更换，录下Reed和Galliard的谈话。来到设备室，这里只需要切换频道并时刻保持Reed和Galliard在取音框内立即可，按下右摇杆可以放大缩小。录音结束后山姆选择暂且放Reed一马，先拷问Galliard。从他口中得知Reed想引爆放置在这个城市里的三个EMP炸弹，自己扮演救世英雄。并且吐露出一个叫Megiddo的更强大的存在。还没等吐出更多东西Galliard就被杀手击毙了。

紧追这个杀手，途中会有警察出来添乱，小心一点即可。眼看杀手坐上了汽车，一声巨响，可叹杀手始终难逃良弓藏的命运。此时会有三拨敌人过来，原则上是可以不交锋的。这个咖啡馆的地形非常有利于隐蔽，藏好，等三拨敌人都没有发现山姆的时候，Anna会告诉山姆他的车子来了，转身跑到这那边过关 图38。


图 38

第八幕 Third Echelon HQ


图 39

山姆决定反攻第三梯队总部！首要任务是在驻车场的两个变电室安放C4。本关是游戏中最强调潜入的一关，引起任何可疑反应都会判定为失败，我们要做到的是绝对潜入！

先解决掉传达室的敌人取得一格必杀 图39。离开传达室时开门后别慌走，时刻注意地上的探照灯！以下是最短路径：先从出传达室的直筒路上迂回前进，利用可翻越的边缘躲过敌人不难，图40 标出的小门即是第一个变电室。装好C4后不要出门，从另一个通风口出来，下到漆黑的下一层。这条漆黑的路上有直线的两个敌人，这两个敌人由于本身就在黑暗中，是可以放倒的 图41 图42。前方不远车子后面有一个通风口 图43，这里直通第二个变电室。这次走正门，轻轻打开门发现一个守卫就站在眼前，一定要耐心等待 图44 远处画圈的警卫走远后，再上前毙之。往前走没有几步就是电梯了 图45。山姆大步跨进第三梯队总部，迎面是欢迎回家的幻灯字幕，黑色幽默 图46。新来的前台竟不认识山姆，山姆一气之下(胡说的)引爆了C4。此时由于迎面有一个警卫，想不被他发现只能瞬间一枪爆头，相信打到这里各位的枪法都已经相当了得了。靠边走，快速地铲滑过正在关闭的门，又有两个警卫冲出来，还是得必须一枪一个。否则不但会被发现，更可能赶不上正在关闭的门。从这一关开始，全潜入过关变得有些困难了。


图 40


图 41


图 42


图 46


图 43


图 47


图 44


图 48


图 45


图 49

第三梯队内部。从开始处往前走爬到天花板上 图47，敌兵比较分散，一个个吃掉后进入里面的办公室，同样稳扎稳打即可 图48 图49。又一个办公室区，同样走天花板可以如幽灵一般溜走，只不过这里多了探照灯，小心一下即可绕过。在服务器室的天花板上有一个口，靠近后有一个家伙在呼唤山姆的名字 图50。原来这家伙是山姆的超级粉丝，给了山姆一个探测器，现在开始按方向键上即可探测敌兵了 图51。有了这个东东，山姆更加如鬼神，这里的地形大同小异耐心折磨死所有的敌兵后，上楼梯转弯来到Reed的办公室 图52 。

打开探测器，发现房间内布满了移动式警戒激光 图53，碰一下就有机枪伺候，不可好奇。因为山姆的探测器在移动时会模糊，所以我们要站定看好，果断行动。如果不好判断位置可以适当移动镜头，这组激光不难避过。翻过挡板往里走，没几步我们竟碰上老朋友Kobin！嘴里嘟囔着要Reed好好保护他，可惜这次谁也救不了他咯……图54

拷问他，还嘴硬，一顿暴打外加一个斯巴达窝心脚 图55。这家伙终于都招了，原来Reed的美梦是这样的：先通过引爆EMP炸弹归咎现任总统，扶持副总统上台。自己顺便当一次英雄，与新总统弹冠相庆，平步青云。关于山姆的女儿，Kobin终于承认自己只是负责准备尸体伪造现场之类的。问题在于他提到Anna和前第三梯队的人与此事有关，这另山姆心中充满问号。刚要离开现场，大批第三梯队从天而降，由于对方也是拥有探测器的，所以不存在理论上的"隐蔽"。但是


图 50


图 51

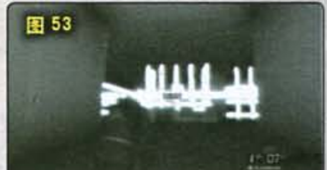

图 53


图 52



图 54

敌人在远处扫描到你的时候也仅仅是知道你的位置，且扫描不是持续性的。所以在敌人赶到你暴露位置(白光轮廓)的这段时间完全可以变换位置，第三梯队照样暗杀！(而且利用这一特殊情况还能顺便将Cat and Mouse和Last Known Position达成)图56图57。又一拨4人小队同理杀之 图58。来到新的激光房间前打开探测器。这次仿佛更难，其实也很简单，看清别慌即可。前往Anna办公室的路上还会遇到第三梯队，这次地形更加不利，最后要有一格必杀保证。一旦被探测到立刻转移用探测器同时标记敌人，根据持枪轮廓判断视线的朝向，然后果断闪出来必杀伺候。

顺利来到Anna房间，她将一切告诉了山姆：原来一手谋划莎拉假死事件的人不是别人，正是元第三梯队司令——山姆的好朋友Irving Lambert。挟持莎拉正是为了将来作为筹码要挟、利用山姆，而且Lambert在录音里说怀疑第三梯队里有内奸，可惜他临死前都没有找到。被最信任的好友背叛(其实Lambert的做法也是出于无奈)的山姆怒不可遏。Anna还告诉山姆三颗EMP炸弹已经就位，而且莎拉所在的公寓就在一颗炸弹的破坏半径之内。山姆带着愤怒前去拯救女儿！Anna自己跟随Reed去白宫，并伺机阻止可能发生的针对总统的刺杀行动。

盛怒之下的山姆会自动标记，无限必杀。一路无论保安还是第三梯队，人挡杀人，佛挡杀佛。跑到电梯口本关结束 图59。


图 55


图 56


图 58


图 57


图 59

第九幕 Michigan Ave Reservoir

山姆前往密歇根街的一个蓄水池工厂解除EMP炸弹，到达工厂后发现果然戒备森严。这个场景的关卡设计很有某日式潜入游戏大作的味道。开始处有两个便于隐蔽的狙击点，一个是大门右边的入口，进去后来到植物丛；另一个是推荐的图60处铁栅栏的破口，从这里进去后注意旁边敌人的视线快步翻过栏杆跳入蓄水池，在这里可以搞定一个靠近水槽的敌人以获得必杀，剩下的就轻而易举了。最后留一个无法攻击的敌人 图61，拷问之。这厮果然是混盒饭的，什么也不知道，只能先潜入建筑物内问问科学家们如何才能解除EMP。依然是左右两个入口，左边爬管子上去能占据战略高地，走左边。上来后，先标记好左边4个，右边高空的缀物可以打下，砸死两个，之后必杀秒左边4个 图62。还有可能赶过来一两个，留一个活口下去取一格必杀。顺管子下降到指定地点。俯身走下水道，没几步就听见女科学家的呻吟……步步为营，成群的敌人必杀瞬灭，落单的CQC取必杀。救下女科学家后，得知想拆除这枚EMP必须同一时间搞定两个地方，只能由Victo和他同时出动。Victo会驾驶直升机赶到，而且顺便还会给山姆带来一个惊喜……



图 60

爬到护栏边上会有两个过来送死 图63。外面有一队敌人，目的地的机枪旁有一个敌人。到这里大家都已经是潜入的个中高手了，小心点即可顺利过关。再次全灭下一个场景的敌人之后终于来到其中一个放置炸弹的地方。这里要把握好位置，定起点为左下角，塔为上方，我们应该先跑到右下角。经由右边一排蓄水池，快速往前移动，前方的一个蓄水池左手是有洞穴的 图64。经洞穴回到左边，这样就可以获得最好的狙杀点，悄无声息的全灭敌人吧。但别忘了最后留一个活口CQC解决取一格必杀，这格必杀最好拿上。因为往前走会遇到烟雾雷几名敌人会快速冲过来，此时如果不放必杀极有可能被发现。(手雷有运气成分)

终于来到直升飞机处，Victo的到达时间还要等一会。在这段时间里我们要单挑直升机(不是把它打下来，躲好别被它打烂就行了)和雇佣兵群，这里谈潜入已经没有意义了，杀就一个字！一路恍若《战争机器》，敌方火力压力很大，不能有一点手潮。终于来到第二座塔，Victo也及时赶到灭了那架该死的直升机，从飞机上走下来的竟然还有莎拉！父女终于团聚(暂时) 图65 图66。在飞机上我们目睹了它两颗EMP爆炸时的惨状。爆炸半径内的电子物体全部被毁！直升机抵达白宫附近的时候被白宫的导弹防御系统击落，幸好三人无恙。山姆在好友和女儿的支持下，决定前往白宫一算总账。


图 61


图 64



图 62


图 65


图 63


图 66

第十幕 DownTown District

出发点处敌人众多，只要不靠近正门，在两侧的入口放冷枪，落单过来的就CQC解决，潜入状态下清场并不难。来到街道上，看见大灾过后的惨状，人生而平等，却有人为了一己之利，生灵涂炭 图67。遇到哨岗后爬上墙沿 图68，一路小心行事即可，实在不行用EMP手雷硬闯也不难。这一关主要是为了让人感受一下灾难的恐怖，为决战渲染一下气氛。

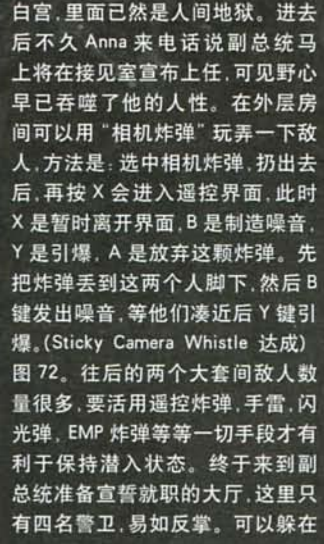

图 67


图 68

第十一幕 The White House


图 69

开始后溜边到最右边的小门处，路上可以CQC一个独自巡逻的敌人取一格必杀备用。在图69处用必杀干掉两个人（潜过去CQC会被另一个发现）。然后切记退回远处，打爆红车。大门轰开后涌出很多敌兵，不必在这里费事，赶紧从小门溜进并爬上小屋的屋顶。落杀敌人取得一格必杀后再秒4个 图70，这样还剩两个，跳下来玩死。往里走是一拨接一拨的敌兵，开始几拨地形很有利可以全暗杀。但是最后一波建筑物入口处的敌人太多了，且队形很好，好在不影响我们的路线，也为了节约手雷，就行行好放过他们吧。入口必经路线附近有一个孤零零的家伙 图71，仿佛在思考人生，告诉别人他的名字就叫“必杀”，有需求的别客气。



丧心病狂的Reed竟然血洗了白宫，里面已然是人间地狱。进去后不久Anna来电话说副总统马上将在接见室宣布上任，可见野心早已吞噬了他的人性。在外层房间可以用“相机炸弹”玩弄一下敌人，方法是：选中相机炸弹，扔出去后，再按X会进入遥控界面，此时X是暂时离开界面，B是制造噪音，Y是引爆，A是放弃这颗炸弹。先把炸弹丢到这两个人脚下，然后B键发出噪音，等他们凑近后Y键引爆。（Sticky Camera Whistle 达成）图72。往后的两个大套间敌人数量很多，要活用遥控炸弹，手雷，闪光弹，EMP炸弹等等一切手段才有利于保持潜入状态。终于来到副总统准备宣誓就职的大厅，这里只有四名警卫，易如反掌。可以躲在


图 70

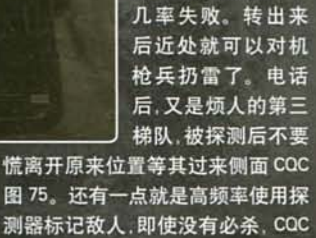

图 71


图 72

角落里听听这家伙和保安的对话，非常有意思：“请您务必镇定！”“你个傻子！我现在最做不到的就是镇定！”之后秒三剩一，取必杀 图73。

拷问副总统 图74。之后的与敌方增援的遭遇战本应是此游戏最难的部分，场景内掩体众多但是结构单一，且增援中既有普通敌人又有第三梯队，如果在地面或是窗外不被发现几乎是不可能。但是这里有一个安全通过的办法：敌人进屋之前立即爬上管子并悬在房顶，空中被第三梯队侦测到的几率不大。然后看准敌人聚集的地方，用刚才的遥控摄像头手雷爆破，连续几个并配合吊灯和普通手雷可以轻松通过。厨房也是严阵以待，但同样是送死。从厨房侧门标记，同理剩一个玩死。蛇形穿过自动机枪，来到圆形房间后——一批第三梯队突降，看


图 73



好机会提前扔一颗雷，配合EMP手雷搞定。注意对第三梯队使用迎面CQC有几率失败。转出来后近处就可以对机枪兵扔雷了。电话后，又是烦人的第三梯队，被探测后不要慌离开原来位置等其过来侧面CQC 图75。还有一点就是高频率使用探测器标记敌人，即使没有必杀，CQC取得后便于第一时间放出 图76。

最后与Anna会合，她想出苦肉计让山姆有机会接近Reed 图77。按提示标记所有敌兵 图78，Reed接近时夺下他的武器与Anna配合清场。剧情过后选择杀或不杀，生杀大权在握，诸君慎重选择。

结尾又回到Victo被谜之组织审问的场景，他说山姆最后终于找到要保护的东西了，那就是家。并且山姆视自己如兄弟。敌人听罢嘲笑道“兄弟”？“是啊，家人……”话音未落，一声巨响，那个“入侵者”来了。


图 74


图 76


图 75


图 77


图 78

文 E然囧天骄 编 奈落

COOP & MULTIPLAYER

如果《分裂细胞 断罪》的单人剧情模式让你意犹未尽，那么就请来尝试多人合作吧。多人合作包含了几个风格迥异的模式，由于是和好友一起合作游玩，因此乐趣翻倍，让你欲罢不能。还等什么，拿上手柄并肩作战吧！

标记和处决

和Fisher一样，多人模式中也能标记和处决目标。完成一次近身杀敌后，就能获得一次处决技能。当两个人处在同一区域并且标记呈现红色时，其中一人发动处决，另一人会进入慢动作状态，这时按Y会加入处决行动，效果相当华丽。

拯救队友

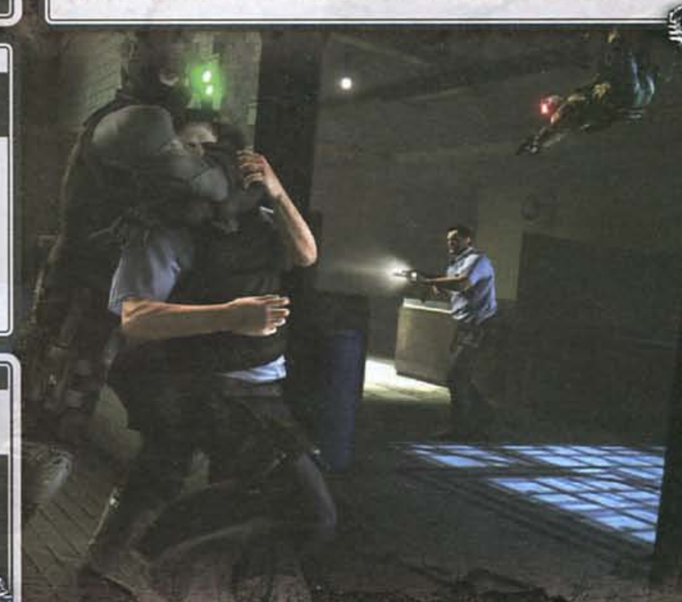


当你连续长时间中弹后，就会倒下，这时你不会立刻死去，而是有一分钟时间等待队友来拯救你，拯救时可以启动便携式EMP来作为掩护。倒地后你可以躺着等他来，或者按A坐在地上为队友火力掩护。需要注意的是，倒地后再次射击时如连续中弹，会倒地死亡，任务结束。

劫持



敌人也能劫持你，当然，他们不会处决你。但是当你被劫持的那一刻起就会有30秒的倒计时，时间耗完敌人就会打死你。当队友被劫持时，你需要做的就是抓紧时间营救。被劫持的队友按A会试图挣脱(当然是徒劳的)，这时候就是干掉劫持者的最好时机。队友不在身边时别乱按A，因为每次挣扎后时间都会加倍消耗。



武器补给



每通过一个区域，在通往下一区域的途中都会有武器补给箱。在这里你可以更换武器，填满弹药。如果你对自己的武器的选择特别有信心的话，你需要做的仅仅是对着补给箱按A立马按B，弹药瞬间补满，省时省力。

CO-OP STORY



此模式是多人合作剧情模式。故事大概讲述了俄罗斯的4枚EMP弹头遗失了，必须要在弹头在黑市上被售出前夺回。于是美国第三梯队（Third Echelon）和俄罗斯的乌鸦（Voron）两个组织分别派出了Archer和Kestrel，他们必须合作渗透地下组织，并且成功夺取EMP弹头。

剧情模式分为4大关，基本上是线性流程。除了不停地杀人前进外，要点如下：

1. 挟持并拷问特定NPC敌人。一般这种敌人是躲在需要双人合作撬开的门里，在NPC周围还有为数不多的普通敌兵。在门外请用声纳扫描他们的位置并标记，撬开门后需要立马寻找掩体挨个击破；如果这时候有处决技能，门一开，大家华丽地按Y吧。之后请发挥自己的想象，利用场景内的道具，虐待可怜的特定NPC吧。
2. 用EMP致使电力瘫痪。在特定的场景会让两个人合作是用EMP来使整个场景内的电力瘫痪。之后会招来大批巡逻敌人，照样挨个射杀，继续前进。
3. 入侵敌人电脑下载资料。当你启动黑客程序后，你必须待在离电脑不远的地方下载资料，距离太远会导致下载中断（有信号强弱提示）。第三关有多台电脑需要入侵，这时候需要和队友配合，一人负责在电脑附近下载，一人进行火力掩护；不要贪心一下启动多台电脑下载资料，这样必定会有几台因为距离原因或敌人去关掉电脑而导致下载中断。

千辛万苦，EMP终于抢回来了。原以为任务就此结束，没想到两人都收到了“杀死对方”的命令。现在敌人就是与你并肩作战的队友，在运输机里面小心谨慎行动吧。最后不管谁被杀死，活着的人也会被Kobin给干掉。这样以来，就对单机中恐怖分子如何得到EMP的剧情进行了补完。



HUNTER



这时候不用犹豫了，扣下扳机吧！

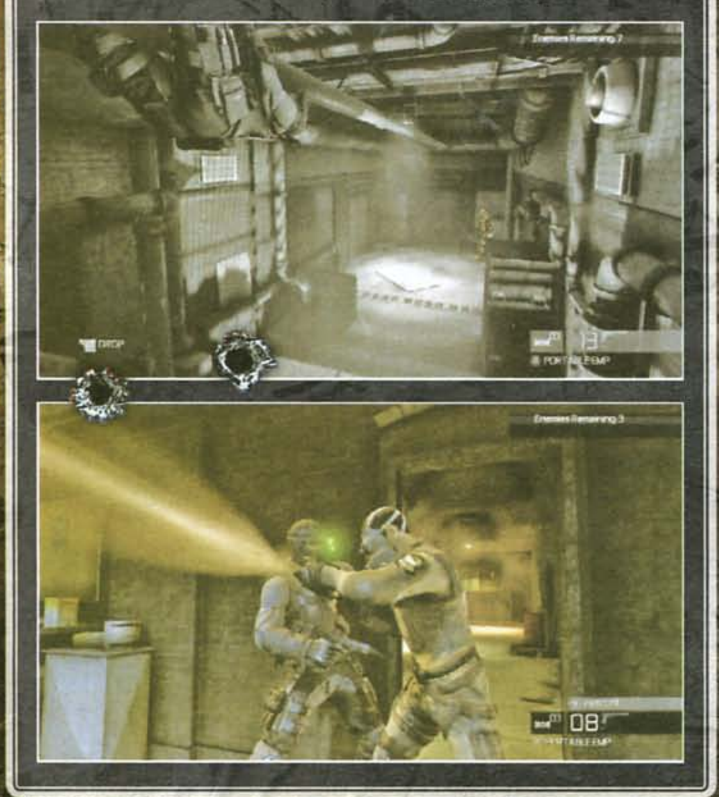
有些区域有自动机关枪，而且是在必经之路上。如果被发现并且躲避不及时的话，基本没有生还的可能。但区域内的某个地方，有自动机关枪的操纵台，这时候去操纵，不仅能让队友顺利通过，触发警报后，还能火力压制敌兵，非常好用。不过需要注意的是在操纵时自己是处于无防备状态，想办法隐蔽好自己吧。

这个模式就是要求潜入杀人，一个关卡分为了几个区域，每个区域标配是10名敌兵。通过一个区域后有补给点和自动存档。需要注意的是，潜入中如果不幸被发现了，敌人会增加10名援兵。援兵的出现位置不固定，甚至会出现在来时的路上，所以当你和队友找不到剩余的敌兵时，往回走看看。

攻关过程中要尽量避免和敌兵正面冲突，便携式EMP是逃命和拯救队友时的好东西，也是标配之一。手枪尽量选FIVE-SEVEN，虽然威力比较小，但能标记4个敌兵，非常好用；机枪方面推荐MP5-SD3，升满后带有瞄准镜和消声管，暗杀敌人特别好用。需要注意的是，杀敌时尽量瞄准头部一枪毙命，如果3枪后还不能放倒敌兵，那就会触发警报，增加敌兵。游戏很贴切地加入了辅助瞄准，当精确瞄准某个敌兵的颈部附近以后，系统会自动修正到头部，如果敌兵在移动，还会自动跟踪瞄准一小段距离。

光与暗是这个游戏比较鲜明的一个特征。如果画面变成黑白了，说明自己隐藏的地方非常安全，就算敌兵走到自己旁边也不会被发现(带手电筒的敌兵除外)。因此攻关过程中一定要注意周围的发光源，有开关的尽量别用枪打。

游戏的标记系统非常好用。来到一个区域，先用声纳扫描场景，然后用手枪标记敌人，值得注意的是，扫描出的敌兵能隔物标记。这样能随时掌握敌兵的巡逻路线，便于攻关。这里还有个小窍门，尽量保留一次处决技能进入下一个区域，这样在新场景开始能用技能秒杀最开始的敌人，让难度降低不少。



FACE OFF

很刺激的两人对战模式！这个模式的目的就是在限定的时间内尽可能多地杀掉NPC和对手，所以枪械方面以大威力为主，机枪方面最好是配备精确瞄准镜，这样在远距离杀敌十分容易。声纳探测器是根据距离来探测，所以只有对手离你足够近的时候才能探测到他，其他时间都要通过敌人发现他的残影来判断大致位置，也可以利用声纳来查看NPC倒下的位置来判断对手的方位。

当面对对手的时候，最佳选择就是按B进行处决，但游戏的判定很诡异，有时候比对方先按B反而被对方给KO了。这可能是网速的原因，有个窍门就是面对敌人时，不停按B，这样击倒对手的几率很大。



EMP在这个模式中是逃命和干扰对手的利器。对手使用EMP时，包括自己在内的全场景的人物都会受到干扰。由于自己头上的声纳探测器的灯光在对手视角里面并不会表现出来，因此可以利用这一点，在对手使用EMP的时候迅速起身静止不动，伪装成NPC，能欺骗过对手。

这个模式的对战技巧就在于不停地跑位，多注意自己周围的情况，因为很有可能对手悄悄在你后面准备肉搏你。善于利用声纳来扫描NPC和对方的方位。如果眼力够好，其实对手的身影很好发现的，相信玩这个模式不是为了逃命和肉搏敌人，没多少玩家会起身跑步的，因此多注意角落和暗处，看看是不是有个弓着背的身影，还有多抬头看看墙上和护栏外边是不是有个身影，NPC可不会这样的。

LAST STAND



如果说上面的模式都觉得太简单的话，这个模式真的会让人抓狂。本模式就是要在固定场景内守护EMP不被敌人摧毁，一共20波敌人，最后一波有变态的25名敌人！而且本模式地图众多，想要解开相关成就难度很高。

这里说说我的经验。硬拼是肯定不行的，直接从第15波开始(一共20波)。开场尽量打坏场景内的发光体，为接下来的防守做好准备。战术思想就是绕圈子，被敌人发现了不可怕，当画面提示多个方向出现红色detected时，使用便携EMP逃脱，再利用场景和敌人周旋，逐个击破。武器方面，FIVE-SEVEN和MP5-SD3依然是首选，原因见上文。但需要注意的是防守过程中机枪弹药是无法补给的，所以打完一波可以在等待新一波敌人出来前自杀，这样EMP的生命值又会加满，自己的武器装备也都初始化。敌人刷出来后，都是直奔EMP的，当他专心攻击EMP的时候，他是静止不动的。这个时候爆头很容易，也可以近身肉搏取得处决技能。





INFILTRATION

限定版附送的模式，也可以利用UBI点数在UPLAY里面兑换。此模式是可以看成HUNTER模式的进化形态，虽然地图和HUNTER模式一样，但是每个图都有无数的红外线，一旦触碰直接GAME OVER。

此模式除了参考HUNTER模式的心得外，一定要注意的是，移动一定要谨慎，随时打开声纳观察周围是否有红外线；在安全情况下优先打掉摄像头；便携式EMP只对红外线无效，因此使用EMP后还是要小心走路；被敌人发现后，要第一时间杀掉，出现红色detected但只要警报未响，就不算任务失败。杀敌尽量挑落单的杀，几个扎堆就先别动手，敌兵总会分开的；实在心急就和队友商量分工杀敌。

好不容易清完一个区域的敌兵赶往下一区域时，千万不可大摇大摆地走，因为此模式和HUNTER模式不一样，这时候摄像头，红外线仍处在工作状态，被发现或者触碰红外线照样任务失败。小心一点，别功亏一篑啊！

最新DLC说明



游戏在发售一个月后推出了第一个付费DLC——Deniable Ops：Insurgency。售价为800MSP，容量大小为800M，内容为4张全新地图：San Francisco、New Orleans、Portland、Salt Lake City。4张地图制作精良，虽风格不同但诚意十足，共同的特点都表现在：地形复杂与高低落差。下面来简单介绍下每个地图。



San Francisco

地图为码头，难度不高。出生点为集装箱集散地。此地的特点就是特别容易迷路。敌人分布非常散乱，要多用声纳扫描自己所处位置的周围集装箱上面是否有敌人。另外，4个新图中无一例外增多了摄像头，当确认敌人离摄像头足够远的时候，还是选择打坏吧，方便行动。



New Orleans

地图为墓地，难度中等。此图的特点就是通道和暗道都特别多。时刻都要用声纳定位确认敌人的位置并标记，否则很容易出现“蹲着尾行在敌人后面准备按B处决，却被不知道哪里冒出来的敌人给发现了”的情况。说个比较灵异的小彩蛋，出生点往左走，爬上有缺口的铁栅栏，这时就会听见掘墓挖土的声音。越往里走，声音越大，很明显就在自己附近，但是打开声纳却发现周围没有任何人。



Portland

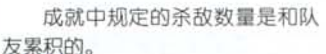
地图为监狱，难度偏低。个人认为是制作最用心的地图之一。残败的牢房，破旧的医院，咋一看很有《阿卡汉姆疯人院》的感觉。此关的打法上和前面两关基本相同，同样是行进途中多留意自己的周围，多用标记。途中会有探照灯，打不掉，所以要时刻注意探照灯的照射范围，以免引发警报。



Salt Lake City

地图为建筑工地，难度中等。此图是集大成的关卡，游戏中所有的要素几乎都涵盖了，也是高低落差最大的一关。本关的要点就是多利用场景内的管道进行标记和杀敌，最后一个场景爆炸物众多，标记的时候一定要看准了，免得用处决技能时打爆了其中一个，就功亏一篑，欲哭无泪咯。另外要说的就是，此关很有可能是游戏流程中被删除的关卡，场景风格跨度大，某一场景只安排一个敌兵，不能使用的自动机关枪控制台等等，都暗示着这一点。进入最后一个场景前有一段看似比较复杂的爬管道，诀窍如下：爬管道，往右走。

DLC成就攻略（250G）	
1	Who let the docks out (20G)
	以简单或一般难度，完成San Francisco地图
2	Rise from the graves (20G)
	以简单或一般难度，完成新New Orleans地图
3	Just free yourself (20G)
	以简单或一般难度，完成Portland地图
4	Experimental Treatment (20G)
	以简单或一般难度，完成Salt Lake City地图
5	Team congratz (50G)
	在Hunter或者Infiltration的模式中，以Realistic难度完成所有DLC地图
6	King of the crypt (30G)
	在New Orleans的第二个场景“墓穴”中，徒手干掉12名敌人并且不被发现
7	Watch the soap (30G)
	在Portland的第二个场景的“浴室”中，杀死18名敌人
8	Thinking inside the box (30G)
	在San Francisco的第一个场景的“集装箱”中，杀死12名敌人
9	Demolition crew (30G)
	Realistic难度下，在Salt Lake City的最后一个场景中，引爆场景中所有的爆炸物



小贴士

成就中规定的杀敌数量是和队友累积的。

浴室杀人：首先触发警报，然后躲在浴室里面打灯，等敌人过来，挨个解决。

集装箱杀人：需要把敌人引到集装箱里面然后干掉，或者直接按B劫持到箱子里面。

引爆爆炸物：声纳能扫描出来的物品都属于爆炸物，一共三层，分工合作，仔细寻找，基本不会遗漏。

游戏发售前就制定了一个下载包策略，即在游戏发售后，每周都会提供免费的道具下载，UBI果真没有让玩家们失望！获得方法是Extras—Exclusive Content，选中要下载的物品按A，几秒后解锁。以下是目前提供的所有道具清单：

道具类
Proximity Mine Gadget
服装类
3E Elite Uniform
VR Akali Uniform
武器类
P99 Pistol
VIKHR Sub-Machine Gun
MP7A1 Machine Pistol
FAMAS G2 Assault Rifle
M3 Shotgun

另外一个免费地图是GameStop提供的，地图名叫3rd Echelon。场景同样是三个场景，每个场景只有10名敌人，难度不高，不过要特别注意360度自动机关枪，此乃杀人之利器！其他方面请参照上文。下面说说获得此免费地图的方法。由于此活动是限IP的，因此需要用代理服务器或者VPN来访问。

打开http://www.gamespot.com/event/codes/splintercellconviction-xbox/?ttag=mktg_splintercelladsgeneral，页面下方有SIGN IN，如果有GS的账号直接登陆，反之选SIGN UP注册。登陆后会让你确认自己的信息，然后就会出现兑换码，进入游戏，Extras—Exclusive Content—Y输入，就能解锁。





全成就列表

成就名称	成就值	说明
Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度单人故事模式
Co-Op Realistic Difficulty	50	完成 Realistic 难度合作故事模式
Quality Time	20	邀请一名好友共游合作故事模式或其他模式
Hunter	10	合作完成 Hunter 模式下的一张地图
Last Stand	10	合作完成 Last Stand 模式下的一张地图
Hunter Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成 "Hunter" 模式全部地图
Hunter Master	50	以 Realistic 难度完成 "Hunter" 模式全部地图
Last Stand Completionist	20	以 rookie 或 normal 难度完成 "Last Stand" 模式全部地图
Last Stand Master	50	以 Realistic 难度完成 "Last Stand" 模式全部地图
Face-Off Completionist	20	任意连接方式完成 Face-Off 模式所有地图
Face Off	10	以任意难度在 Face Off 模式中取得一次胜利
Preparation Master	30	达成全部 "备战与处决挑战"
Stealth Master	30	达成全部 "匿踪挑战"
Best Of The Best	30	达成全部 "分裂细胞挑战"
Well-Rounded	50	达成全部挑战
Weapon Upgraded	10	给任意武器购入三项升级
Gadget Upgraded	10	给任意辅助武器购入三项升级
Weapons Expert	20	给所有武器购入三项升级
Gadgets Expert	20	给所有辅助武器购入三项升级
Weapons Collector	20	全武器获得
Variety	10	购买任意一套制服
Accessorizing	10	给任意一套制服购买装饰
Ready For Anything	20	给所有制服购买全部九件装饰
Fashionable	20	给所有制服购买六种花纹
Perfect Hunter	20	realistic 难度下，全潜入完成 Hunter 模式任意地图
Last Man Standing	50	Last Stand 模式下任意难度任意地图，0 被杀防守所有敌人进攻
Revelations	20	发现安娜见不得人的秘密
隐藏成就 Secret Achievements		
Merchant's Street Market	20	任意难度完成单人故事模式中的 Merchant's Street Market
Kobin's Mansion	20	任意难度完成单人故事模式中的 Kobin's Mansion
Price Airfield	20	任意难度完成单人故事模式里的 Price Airfield
Diwaniya，Iraq	20	任意难度完成单人故事模式里的 Diwaniya，Iraq
Washington Monument	20	任意难度完成单人故事模式里的 Washington Monument
White Box Laboratories	20	任意难度完成单人故事模式里的 White Box Laboratories
Lincoln Memorial	20	任意难度完成单人故事模式里的 Lincoln Memorial
Third Echelon HQ	20	任意难度完成单人故事模式里的 Third Echelon HQ
Michigan Ave. Reservoir	20	任意难度完成单人故事模式里的 Michigan Ave. Reservoir
Downtown District	20	任意难度完成单人故事模式里的 Downtown District
White House	20	任意难度完成单人故事模式里的 White House
St. Petersburg Banya	20	任意难度完成合作模式故事 St. Petersburg Banya
Russian Embassy	20	任意难度完成合作模式故事 Russian Embassy
Yastreb Complex	20	任意难度完成合作模式故事 Yastreb Complex
Modzok Proving Grounds	20	任意难度完成合作模式故事 Modzok Proving Grounds
Judge，Jury and Executioner	10	选择开枪打死 Tom Reed
Man of Conviction	10	选择放过 Tom Reed
Survivor	10	与你的队友对战并存活下来

全 P.E.C 挑战列表

备战与处决挑战 Prepare and Execute Challenges	
Death From Above	从高处落杀敌人
Grab From Ledge	从边缘把敌人抓下去
5x Predator	潜行状态下连杀 5 敌
Stealth Headshot	不被别人发现的情况下将一名敌兵爆头
Mark Proficiency	用处决必杀清理两个敌人
3x Frag Grenade	一颗手雷清理 3 个敌兵
Remote Explostion	用遥控炸弹炸死三个敌人
Stunned	击杀一个被闪光雷或者 EMP 雷致晕的敌人
Behind Closed Doors	用反光镜或辅助武器在门后标记敌人，开门处决
Sonar Mark	用声纳探测器标记一个敌人然后处决
Shadow Takedown	阴影中近身搏杀一名敌人，但不能惊动周围敌兵
Sticky Camera Whistle	让相机炸弹发出异响，并炸死被吸引来的敌兵。
匿踪挑战 Vanish Challenges	
Vanish Silently	被敌人发现后，不杀掉其它敌人逃离并匿踪
Cat and Mouse	近身搏杀一个正在调查你最后暴露位置的敌人
Last Known Position	在最后暴露位置 10 米之外击杀一名敌兵
Portable EMP Escape	用 EMP 雷逃脱，致晕至少三名敌兵并逃脱
Flashbang Escape	用闪光弹逃脱
EMP Grenade Stun	用 EMP 雷致晕至少三名敌兵
Choke Hold Freedom	多人模式下帮助正被敌人绞杀的队友脱离
Reviving Team-mates	多人模式下解救队友
分裂细胞挑战 Splinter Cell Challenges	
Mark Mastery	一次处决必杀中击杀四名敌兵
Advanced Stealth	不暴露通过一个关卡，且不能接关
Advanced Close Combat	不开枪通过一个关卡，且不能接关（搏杀也必须空手）
10x Predator	连续清理 10 个敌兵且不能被发现
Collateral Damage	抓一个肉盾并用其砸碎木门
Human Collision	抓一个肉盾并用其砸倒另一个敌人
Deadly Fall	从 10 米或者更高的地方抓落敌兵
Environmental Hazard	利用可爆炸物或高空坠物一次杀死 3 个以上敌人
Security Device Diversion	激活报警器，并杀掉引来的敌人
Car Alarm Investigation	激活汽车报警器，并杀掉引来的敌人
Human Kevlar	躲在肉盾背后标记并处决 3 个敌人
Group Neutralization	标记并处决三个晕厥状态的敌人
Alternate Door Entry	B 键碎门的同时击倒一名敌兵
Breaking Glass	把敌人抓出窗外并砸碎玻璃
Effective Interrogation	利用三种不用的环境互动拷问
Full Recovery	合作模式下被击倒时，在队友赶来之前击倒 5 个敌人
Remain Undetected	匿踪后保持 10 分钟不被发现

注：文中提及的 "杀死"（Neutralize）敌人，并不表示结果敌人一定会死亡。



文 S.K. 美编 NINA

心灵杀手	Microsoft Game Studios	动作冒险
X360 Alan Wake		中英文合版
2010年5月18日发售	1人	79.99美元
无对应周边		

ALAN WAKE®



如果《寂静岭》、《生化危机》等传统恐怖游戏所营造的气氛已经无法满足你，那么推荐试试《心灵杀手》。你将在这款游戏中体会到不一样的乐趣。游戏的画面十分优秀，精美逼真的画面配合游戏优秀的剧情，所营造出的气氛让每一位电视机前的玩家都身临其境。在游戏中玩家将扮演游戏的主角艾伦韦克，在一系列离奇事件中生存下来，并一步步揭开事件的真相。此次攻略将为各位带来流程中的全要素收集指南，希望对那些想要完美本作的朋友有一定帮助。

系统指南

操作说明

步行状态	
按键	效果
左摇杆（LS）	移动
右摇杆（RS）	转动视角
十字键	选择武器
A 键	跳跃
B 键	使用道具
X 键	快速装填武器
Y 键	更换电池
LB 键	冲刺、闪避
LT 键	提高手电筒亮度
RB 键	使用投掷道具

步行状态	
RT 键	射击
back 键	打开原稿页面
start 键	打开菜单

驾驶状态	
按键	效果
左摇杆	改变车辆驾驶方向
右摇杆	转动视角
A 键	提高车灯亮度
B 键	上／下车
LT 键	刹车、倒车
RT 键	加速

游戏界面

1. 生命值：玩家的生命值，降至最低后游戏失败
2. 显示器：显示目标地点的方向
3. 手电筒电量
4. 手电筒剩余电池数量
5. 当前任务
6. 当前装备的武器和剩余武器弹药数
7. 当前装备的副武器和剩余武器弹药数
8. 到达检查点后出现的标志，如果在游戏中死亡，会从最后一个检查点重新开始游戏



游戏难度

游戏分为一般、困难和噩梦三种难度，其中噩梦难度需要玩家通关一次才能开启。这里要提醒一些对动作游戏比较苦手的“剧情控”玩家，三种难度对游戏剧情没有任何影响，如果不是为了收集噩梦难度独有的原稿，笔者建议从一般难度进行游戏。

三个难度之间主要的区别在于敌人的攻击力和防御力，每提升一个难度敌人的攻防都会上升一倍，不仅消除敌人的暗黑防护罩需要更多时间，而且在一般难度中只需一枪就可以打倒的敌人在噩梦中也需要四枪才能打倒。

收集要素

本作的大部分成就都和收集要素挂钩，收集品的具体位置将会在（流程攻略）部分详细说明，游戏中一共有以下几种物品供玩家收集：

1. 100个咖啡保温瓶，当收集25个和100个保温瓶时能分别解开对应成就。
2. 106张原稿，其中15张原稿只有在噩梦难度中才能获得。
3. 12堆罐头，可以用武器将罐头叠起的金字塔打散。
4. 30个补给箱，箱内存放着对过关非常有用的道具，千万不要错过。
5. 11台收音机，可以收听亮瀑镇的广播节目。
6. 14台电视，播放的电视节目大部分内容都是艾伦失踪的一星期里所发生的事，耐心的看完电视节目能帮助玩家了解游戏剧情。
7. 25个告示牌，上面写着当地的一些风俗习惯。

※在一周目收集过的咖啡保温瓶在二周目中不会重复出现。

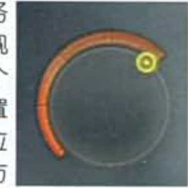
生命值

生命值是游戏中最重要的一项数值，当艾伦从高处落下，受到敌人攻击时都会损失生命值，当生命值降至最低时主角就会死亡。生命值总共有四格，不足一格时游戏画面会变黑白，以示提醒。受伤后只要不遭受敌人



攻击，生命值会渐渐自动回复，如果跑到灯光下能使生命值快速回复。

显示器



如图所示，在有任务的时候，显示器上会出现一个黄色的标记。当这个标记位于显示器中间位置时表示目标就在身边。位于边上时，标记所指的方向就是本次任务的目标地点——例如标记在正下方则表示目标地点在自己的正后方。游戏中合理利用显示器可以有效防止迷路现象。

机关

机关的控制器都会在黑暗中发出绿光，只要玩家在控制器旁边按 B 键就可以启动机关。游戏中的机关分为两类：



▲一类是需要玩家按照提示和要求反复操作，比如图中的发电装置，当指针到达绿色区域时按 A 键才能成功开启机关。另一类机关大多是利用起重机等工具把物体移动到相关地点，搭架起一个能让主角通过的新道路。

战斗说明

本作的敌人分为黑暗俘虏和被黑暗控制的物体。不管是哪种敌人，光都是它们的弱点。在游戏中遇到的大部分敌人都是黑暗俘虏，和它们战斗前玩家需要先使用手电筒照射敌人，利用光线将附着在敌人身上的黑暗驱走。当敌人身上的黑暗保护罩被完全驱散时，玩家的攻击才能对它们造成伤害。而被黑暗附身的物体则比较简单，只需要用光把控制它们的黑暗驱散即可。



▶战斗时要把敌人身上的光圈照射到最小，才能完全驱散敌人身上的黑暗。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 平面LIVE 软组织

TIPS

1. 用强光照射黑暗俘虏可以使它们产生硬直。被黑暗控制的物体不会产生任何硬直，战斗的时候要注意回避该类敌人的攻击。
2. 轻按LT键可以提高手电筒亮度，并且不会消耗电量，但无法对敌人造成硬直。当敌人较少时可以利用该方法节省电池。
3. 在野外遇到敌人时，如果附近就有安全的光线地带，完全可以不必浪费时间和他们做过多的纠缠，用最快速度跑到灯光下就可以脱离战斗。
4. 本作的敌人非常聪明，会利用地形绕到主角背后偷袭，如果敌人的数量较多，尽量跑到角落附近，站在场地中间很容易被背后的敌人偷袭。
5. 尽量多使用投抛类道具，在一些需要拉动开关、攀爬的地段先使用该类道具可以有效的免除敌人干扰。
6. 不提高亮度时，手电筒电量会徐徐回复。

回避说明

回避的使用方法很简单，只要在游戏中按下 LB 键就可以做出回避动作，如果在回避的同时按住 LS 键的某方向，在回避时主角也会朝该方向进行回避。

在高难度中除了要熟悉地形规划好行走路线外，还要知道什么地方会出现陷阱。游戏很多地方只要玩家捡起一些枪支弹药就会出现一批敌人。要分析捡起这些装备的得失，只有在得大于失的情况下才去捡装备。比如第三集中前往调度场途中那个屋子里的散弹枪不该捡，因为捡起散弹枪之后会出现四个敌人包围住玩家，用只能装两发子弹的散弹枪来杀敌没有任何优势，加上到后面捡到泵动式散弹枪的这段路之间也没有什么难度，因此不拿这把散弹枪是明智的选择。

TIPS

1. 赶路的时候千万不要走直线，容易被敌人扔出的斧头打到。
2. 以主角的体力想甩开敌人是不可能的，逃跑的时候要估计身后的情况，在敌人快追上的时候马上按LB躲避敌人的攻击。如果看到敌人挥动武器才进行躲避，往往会来不及。
3. 在前方有树干之类的障碍物时应该提前绕过，否则容易被敌人赶上。
4. 建议一些想挑战噩梦难度的玩家先从困难难度开始游戏，能够熟悉逃跑路线和如何回避敌人的攻击。
5. 高难度中尽量不要和敌人战斗，特别是那些防御强化的敌人，杀一个敌人将消耗最少8发左轮手枪的子弹相当不划算，很容易陷入弹尽粮绝的地步。

装备

游戏中的装备分为灯光和杀伤性武器两大类。其中灯光类武器分为手电筒、强力手电筒、提灯、强力提灯四种，杀伤性武器有左轮、散弹枪、泵动式散弹枪、猎枪、信号枪、信号火炬和闪光弹。这些装备的具体性能如下：

灯光类

灯光类武器用来驱散敌人的暗黑保护罩，该类武器需要依靠电池的支持才能发挥效果，按下 LT 键能提高灯光的亮度，但会逐渐消耗电量。如果电量降至最低，手电筒发出的光源会变得十分微弱，此时将无法提高光源亮度，并且也无法使敌人产生硬直。平时只要不提高灯光亮度，手电筒的电量就会徐徐回复。在流程中可以拿到不少瞬间补充电量的电池，在一些强制战斗的场合中请不要吝啬电池，在电量低于 30% 的时候应果断按 Y 键补充能量。

手电筒	最常用的手电，照射范围很小，消除黑暗防护罩的时间也比较久。
强力手电筒	最大电量比手电筒多，能应付大部分场面，但照射范围和消除黑暗防护罩所需的时间和手电筒相同。
提灯	电量和照明度相比手电筒都更加优秀，消除黑暗防护罩所需的时间也比手电筒短，如果遇到应在第一时间内拿到手，能让战斗轻松不少。
强力提灯	消除黑暗防护罩所需的时间比提灯短

此外还有增加电量的电池和锂电池，可以快速增加手电筒的电量。最多可以持有 20 个电池。

杀伤性武器类

因为灯光类装备只能够驱除黑暗俘虏身上的黑暗防护罩，无法彻底杀死他们，而杀伤性武器正是用于彻底杀死没有黑暗防护的黑暗俘虏的。但是在黑暗俘虏身上的黑暗防护罩还没被消除的时候杀伤性武器很难对敌人造成伤害，因此必须配合灯光类装备使用。信号枪和闪光弹例外，这两种武器可以在未消除敌人黑暗防护罩的情况下直接杀死敌人，但是对于某些比较强的敌人效果不是很好。以下是各种杀伤性武器的具体能力：

武器	满膛时弹药数	最大持有弹药数	攻击力	开枪频率	特点
左轮手枪	6	42	低	快	射速快，缺点是威力小，在后期遇到血多的敌人时需要经常装填弹药。
散弹枪	2	32	中	快	攻击力较高，缺点是满膛的弹药数太少且射程太近，只有近距离攻击才有杀伤性。
泵动式散弹枪	8	32	中	中	能力比较平均，虽然攻击力比散弹枪低，但满膛弹药数能弥补这个缺点。
猎枪	5	25	高	慢	攻击力高，射程远，对付一些血厚的敌人效果非凡，缺点是射速和装填速度过慢，被大量敌人围攻时要慎用。
信号枪	1	12	高	很慢	拥有所有武器中最高攻击力和攻击范围。由于弹药很少，适合在危机时刻救场。
信号火炬	–	20	–	–	几乎没有攻击力，但可以快速消除敌人的防护罩并使敌人无法行动，适合被敌人包围时使用。
闪光弹	–	20	高	–	攻击力高，范围广，可以一次消灭大量敌人。缺点是投抛出去后需要两秒左右才能爆炸。

敌人数据

偷袭者

◀玩家在游戏中最初遇到的敌人，各项能力都是敌人中最弱的，可以轻松解决掉。

▼该类敌人通常都是单独出现，它们在有暗黑防护罩的时候移动速度很快，和这类敌人战斗时要时刻注意周围的情况，建议到一个角落等这类敌人自己送上门。该类敌人在攻击前都会停下一小段时间，此时马上用手电筒照射，反复几次即可把他们身上的暗黑防护罩驱散。

▼强化版的杂兵，手持镰刀和斧头登场。最常用的攻击手法是在远距离扔出斧头攻击主角。


强化偷袭者

▶攻击者的强化形态，拥有一招秒杀主角的恐怖攻击力，如果是在非强制性的战斗中遇到他，则能逃就逃，一味和他做过多纠缠只会白白浪费弹药。


电锯男

◀这类敌人的特点是攻高血厚移动慢，在高难度中只要被他打到就会进入黑白警戒画面，战斗时尽量使用猎枪快速干掉他，否则一旦让他和其他敌人配合围攻主角将会十分不利。此外，即使提高手电筒亮度也只能让他停止攻击，并不能让他和别的敌人一样站在原地无法行动，因此和该类敌人战斗时要一边用手电筒照一边后退，防止被近身。


护林员　攻击者

难度	敌人	左轮手枪	散弹枪	泵动式散弹枪	猎枪
一般	偷袭者	1	1	1	1
困难	偷袭者	2	1	1	1
噩梦	偷袭者	2	1	1	1
一般	护林员	2	1	1	1
困难	护林员	3	1	1	1
噩梦	护林员	4	2	2	2
一般	强化偷袭者	4	2	2	1
困难	强化偷袭者	6	4	4	2
噩梦	强化偷袭者	8	4	4	2
一般	攻击者	4	2	2	1
困难	攻击者	6	3	3	2
噩梦	攻击者	8	4	4	2
一般	电锯男	6	3	4	2
困难	电锯男	7	4	4	2
噩梦	电锯男	13	5	7	3

流程

注：1. 本流程攻略中部分战术是针对困难和梦魇难度，玩一般难度的玩家可以尝试一些其他的打法。

2. 本攻略把剧情和流程分开，不喜欢被剧透的读者可以直接观看流程部分。

3. 建议把游戏亮度调到最高，否则游戏中很多场景会因为太暗而看不清楚。

地图标志说明

- 起点
- 终点
- 原稿
- 特殊原稿（只有在噩梦难度才能拿到）
- 咖啡保温瓶
- 罐头金字塔
- 补给箱，里面放着对过关很有帮助的道具，不要错过
- 广播
- 电视
- 告示牌
- 灯光
- 探照灯
- 手电筒电池、弹药、信号火炬、闪光弹
- 左轮手枪
- 散弹枪
- 泵动式散弹枪
- 猎枪
- 手电筒
- 强力手电筒
- 提灯
- 强力提灯
- 信号枪
- 捕兽夹
- 行动路线

第一集：噩梦

第一集收集要素

物品	作家的梦境	欢迎来到亮瀑镇	从噩梦中苏醒	总计
原稿	0	0	10	10
特殊原稿	0	0	3	3
咖啡保温瓶	3	3	8	14
罐头金字塔	1	0	1	2
补给箱	0	0	4	4
收音机	0	1	1	2
电视机	0	0	2	2
告示牌	0	0	1	1

作家的梦境

史蒂芬金曾写道："噩梦并不受逻辑的控制，而且如果噩梦能够解释，反会失去原有的趣味"。在恐怖小说中，被害者总会不断询问"为什么"，但却得不到任何答案。其实也不应该有答案。

我叫艾伦韦克，是一名恐怖小说家，虽然我一直都有生动的想象力，但这次我做的梦让我很不安，因为这实在是太过疯狂、黑暗、诡异了。

梦境的开始非常普通，我为了一个不知道任何原因而开快车赶往目的地——一座灯塔，周围压抑的黑暗迫使我急着想快点逃离这鬼地方，我在滨海公路上开着快车，当我发现前面有人想搭便车时已经太迟了，我的车子结结实实的把那个可怜的人撞倒在地。当我下车查看时，抱着这具逐渐变冷的尸体，我敢肯定警察会把我关进监狱，但现在管不了这么多了，我必须要前往灯塔，因为那里有很重要的事情在等我。

正当我朝灯塔前进时，令人吃惊的事再次发生了，刚才被我撞死的路人居然爬起来，并手持斧头朝我攻击，看他的架势似乎真的想要杀死我，没有自卫能力的我在慌乱之中只能朝灯塔的方向逃跑。突然，一个声音进入我的脑海，告诉我利用光可以消除黑暗。幸好有他的引导，我成功躲过那个亡命徒的追杀，跑进灯塔……

流程

①游戏开始后系统会让玩家使用RS键把视角调到上方的灯光处，并询问玩家选择是否要要反转视角，设置完后就可以开始我们的亮瀑之旅了，到达往右走到楼梯发生剧情；

②按照画面提示前进，之后会进入教学模式，系统会要求玩家利用LB键躲避黑影的两次攻击，成功后敌人消失。通过木桥来到小屋，剧情后小屋会发生震动，震动三次后光明会帮我们打开后门，按照画面提示来到光亮处获得手电筒，再次进入教学模式；

③光明会教导我们如何战斗，在教学中使用LT键提高亮度驱散敌人的黑暗防护罩，并捡起一旁的左轮手枪打倒敌人，之后遇到的敌人可以用照明弹一次性解决掉，冲进灯塔后完成本章节。

※有一个咖啡保温杯在小屋里，不要漏了。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
平面LIVE
软组织

欢迎来到亮瀑镇

“艾伦，醒醒，艾伦！”

一阵熟悉的声音把我叫醒，我揉了揉酸痛的眼睛，发现自己在车上。坐在驾驶位上的妻子爱丽丝关心的看着我：“艾伦，没事了，你刚才只是做了一个噩梦而已。”

为了不让爱丽丝担心，我并没有把刚才那个梦的内容告诉她，为了让她安心，我朝她勉强挤出一丝微笑。她见我没事便放心的下车欣赏风景，我独自回想起刚才那个诧异而真实的梦。虽然有点后怕，但我不想因为这个梦破坏我和爱丽丝这次难得的休假，跟着爱丽丝走下车后，湖边漂亮的景色让我压抑的心情放松不少。

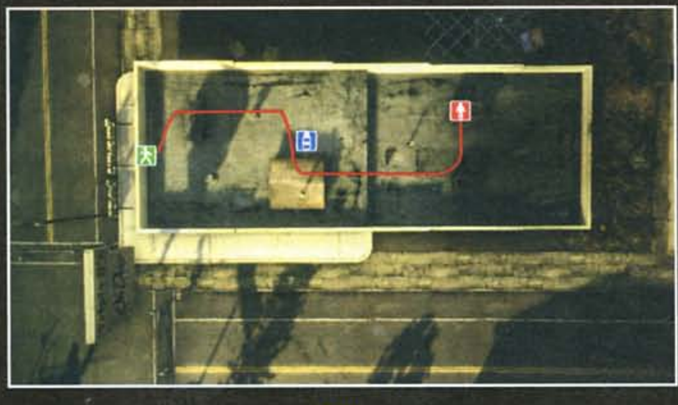
我是一名恐怖小说家，我的作品也相当受欢迎。但自从在两年前我完成了上一篇作品后，一旦面对稿纸我就会心神不宁，这种症状让我再也无法面对打字机。毫无疑问这使我陷入了前所未有的创作低潮，为了不让好友巴瑞和妻子爱丽丝担心，我并没有把实情告诉他们。以为我只是暂时没有创作灵感的巴瑞决定让爱丽丝和我一起来这个名叫亮瀑镇的乡下小镇放松心情。

这里正准备开始举办一年一度的驯鹿节，节日前小镇居民特有的欢乐气氛让我感到在大城市里无法体验到的亲切。既然是难得的休假，我自然不愿意有人打扰我们，可惜来到小镇后我还是被一些“热心”的书迷认出来，为了摆脱这些书迷的盘问，我们决定先前往巴瑞帮我们租下的小屋休息。

小屋的对面是一所名叫巨釜湖村庄的豪华医院，那里的主治医生哈特曼由于治好了相当多艺术家的职业病被尊称为“艺术治疗者”，靠在我肩膀的爱丽丝告诉我，这次休假之所以来到这里，也是想让我去拜见一下哈特曼医生，让他帮我诊治查看我的身体状况。虽然我心里难免有些不快，但还是答应了爱丽丝的要求。

在亮瀑镇的第一个夜晚很快来临，本来劳累了一天的我该和妻子渡过一段美好时光，可我却为一些小事和爱丽丝闹了点不愉快——爱丽丝在小屋的书房放了一台打字机，她希望在乡下环境的影响中我能够有创作的灵感。但打字机上稿纸发出的反光刺痛了我的双眼，这使我一时控制不住自己的情绪，和爱丽丝吵了起来，并摔门而出。

由于爱丽丝有严重的暗黑恐怖症，我知道她不会跟着我出来，正在我在外面生闷气时，小屋突然断电，爱丽丝在屋里大声求救让我担心起来。可当我拿着手电筒闯入黑暗时，却发现爱丽丝并不在小屋里。慌乱中我发现小屋旁边的围栏已经破烂，担心妻子的我急忙跳入水中……





流程

①下车后爱丽丝想要帮艾伦拍照，走到左上角与船上的当地人说话即可。之后会接到巴瑞的问候电话，寒暄完上车，系统会自动把我们送到本作的舞台——亮瀑镇；

②敲男厕所的门，会遇到被黑暗魅影控制的芭芭拉，从芭芭拉那获得小屋的钥匙和地图后离开餐厅；

③到小屋旁边的仓库里启动发电机，剧情后就可以回到小屋找爱丽丝了，在房间里两人为了艾伦的写作病症发生争吵，艾伦生气的夺门而出；

④听到爱丽丝的呼喊后返回屋子，发现爱丽丝失踪，本章节结束。



▶前往屋子前不要忘记先爬上坡，这里有一个咖啡保温瓶。

从噩梦中苏醒

当我再次醒来的时候，我发现自己坐在车子里，头上的伤口让我意识到自己可能出了车祸。我忍住剧烈的头痛挣扎地爬下车，观察四周后我决定前往不远处的加油站，那里亮着灯光，肯定有电话可以让我报警。

在路上，我捡到了一张稿纸，这是一本名叫“启程”的小说草稿，而小说的作者居然是我，我可不记得自己曾经动笔写过这本小说。但周围的情况并不允许我做更详细的思考，几个手持凶器的暴徒再次把我包围，为了活命，我发疯似的朝有亮光的地方跑——虽然那只是一盏普通的路灯。当人们被黑暗压迫时，即使是一丝代表“希望”的光明也不会放过。在灯光下，我惊讶的发现刚才追杀我的黑影都消失不见。我又想起那个噩梦中引导我的人说的话“只有光明才能把黑暗充满。”

在手电筒微弱灯光的掩护下，我终于来到加油站。一路上小镇居民“友好”的对待方式让我还是后怕不已。幸好，加油站的电话能够使用，很快小镇的警长莎拉开车接我，在和莎拉的交谈中我吃惊的发现自己失去了整整一个星期的时间，我和爱丽丝居住的小岛也在三十年前的地震中就已沉入湖底。不能接受事实的我和莎拉开车来到湖边，面对空无一物的湖面，巨大的打击让我全身都失去了力气。这一切都是怎么回事？而爱丽丝，她又身在何处……





▼跟着黄色箭头走可以找到地图上标志的补给箱，箱子里有不少好装备，不要错过！

▲开启探照灯后最好不要远离它们，把敌人引入灯光范围能快速驱散敌人的暗黑防护罩

流程

①前几章的场景地图比较大，最好根据左上角显示器的提示行动，以免迷路。伐木场的敌人此时不会攻击我们，不要被他们的虚张声势吓到；

②进入小屋后先别急着打电话，把小屋内的补给道具全拿到后再打。电话刚刚拨通时暗黑会控制推土机攻击小屋，从里屋的门口逃出即可；（如图）

③干掉埋伏的两个杂兵后把一旁的开关踢坏，从之前带电的树干走出去。启动伐木场里的发电机后可以控制起重机，把木头移动到如图位置搭起桥梁；



④在山顶有一个补给箱，里面有一发信号枪，不要错过。下山时出现的敌人可以不必理会，直接进入小屋把铁门打开，之后的路上潜伏着不少的敌人，不过由于第一章给的弹药比较多，可以轻松全灭敌人；

⑤进入铁门后直走，会发生剧情，由于这里有大量的弹药供应，因此不用考虑弹药的补给问题。先冲到最里面利用信号枪干掉三个杂兵，并趁信号枪的效果没消失时打开铁栏的机关；

⑥精英怪在有黑暗防护罩时移动速度很快，我们可以把信号枪提前准备好，精英怪在攻击前会停下一小段时间，此时马上用信号枪伺候他。成功干掉精英怪后铁门开启，通过铁门进入加油站使用电话通知警察。

第二集 暗黑俘虏

第二集收集要素

物品	亮瀑警局	长老森林国家公园	总计
原稿	5	17	22
特殊原稿	0	1	1
咖啡保温瓶	3	14	17
罐头金字塔	0	2	2
补给箱	0	5	5
收音机	1	1	2
电视机	1	2	3
告示牌	1	4	5

亮瀑警局

说起爱丽丝的暗黑恐惧症，在我们刚认识的时候她就患上这种奇怪的病。在她看来，黑暗并不仅仅是白天黑夜的交替这么简单，而是一种能够感受的到、有真实感的物质。记得在几年前，我为了消除爱丽丝对黑暗的恐惧，我给她讲了一个我小时候的亲身经历——一个叫做“神奇开关”的故事。其实那是我很小的时候，我因为怕黑而经常睡不着，母亲便把这个“神奇开关”交给我，母亲告诉我，只要我把“神奇开关”握在手中，我的心会被光明充满。小时候的我因为这个“神奇开关”的存在，终于再也不怕黑暗，能沉沉的睡去……

“艾伦先生，你还好吗？”

护理医生的话语打断了我的回忆。我这才想起自己在警察局里，如果我告诉他们昨晚的经历，他们肯定会认为我是一名神经病而扣押我，为了能够寻找爱丽丝，我忍着头痛告诉他们自己只是出了场车祸而已。幸运的是，他们相信了我的说法。在和罗莎警长谈话的时候，我接到一个陌生来电，电话中，对方自称爱丽丝在他们手上，虽然我不相信沉入湖底的爱丽丝会在他们手里，但此时我也毫无办法，只能把希望寄托在这里。对方警告我别和警察做太多接触，并要求我今晚去长老公园的情人峰和他见面，谈判赎回爱丽丝的条件。这时，我的编辑巴瑞来到警局把我接回去，他是我最好的朋友。一路上，我把自己的遭遇告诉他。虽然这一系列近乎疯狂的事情让他暂时无法接受，但作为我的好朋友，巴瑞还是决定支持我的做法，并和我一起在长老公园附近租了一个小木屋。



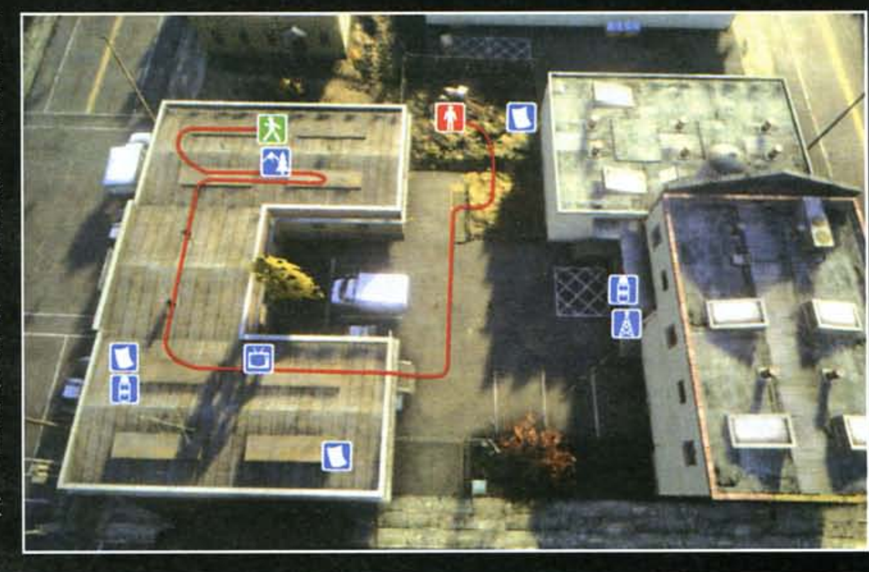
流程

①打开咖啡机，接下来去找爱丽丝，爱丽丝告诉艾伦，她已经帮艾伦把草稿整理好，去书房查看封面草稿的时候发生停电事故，调查电闸恢复电力后回到爱丽丝身边；

②找沙拉警长谈话，并拿起办公桌上的手机，此时接到绑匪的来电，对方要求艾伦今晚前往长老森林公园的情人峰见面，并告诉艾伦在警局后院放有爱丽丝的物品；

③通过关押囚犯的牢房就可以到达后院，出来前不要忘记先把警局里的东西收刮一遍。调查停车场里的废车发现爱丽丝的驾照，回到警局大厅发现哈特曼医生。艾伦认为如果哈特曼医生没有和爱丽丝交谈的话，他们也不会遇到这种倒霉事，幸亏巴瑞及时赶到才制止了冲动的艾伦；

④前往阳台和洛斯提交谈，之后回到大厅，把放在柜台的表格拿给洛斯提。办完手续后拿起钥匙出门。



长老森林国家公园

经过漫长的等待，夜晚终于降临，我按照绑匪的要求，独自一人前往长老公园的情人峰和他见面。通过路上拾到的原稿的描述，我终于知道袭击我的是一个名叫“黑暗”的神秘敌人，它虽然本身没有多大本领，但似乎能控制其他东西，甚至是人类。使它们变成没有感情的暗黑俘虏。一路上，我不断受到暗黑俘虏的骚扰，就连长老森林的管理员洛斯提先生也不幸被该死的暗黑控制。当我击退一批又一批的暗黑俘虏后，终于抵达和绑匪的约定地点，此时绑匪——我和爱丽丝在渡船上遇到的那位老年人已经在此处等候我多时。由于有暗黑俘虏的加入，我和绑匪的谈判并不愉快，冲突中，我和绑匪双双掉下悬崖，所幸的是悬崖上茂密的树丛产生不小的缓冲作用，让我没受到什么伤害。回去的路上我接到了绑匪的来电，绑匪似乎认为这本叫“启程”的小说是出自我的手，并且这些原稿有着一种神秘的力量。他要求我两天之内把剩下的原稿交给他，否则我将再也无法见到爱丽丝。

另一方面，在小屋等候我回来的巴瑞那里也不太平。黑暗操控大量的乌鸦盘旋在小屋上方等候着我的“大驾光临”。在巴瑞的帮助下，我和他里应外合，好不容易利用灯光赶走这群烦人的乌鸦。经过这一夜的洗礼，巴瑞也不得不相信我所说的事，他决定先到小镇上打听有关黑暗的消息。这时，披着“芭芭拉”外皮的黑暗控制了驯鹿酒馆的女店员罗丝，黑暗想借罗丝之手控制住艾伦，让他为自己服务。被黑暗控制的罗丝打电话给巴瑞，她谎称自己拿到了几页艾伦的原稿，希望两人能抽空前去她家拿，可还没等艾伦做出决定，好色的巴瑞就一口答应了罗丝的邀请。

■本章地图比较特殊，我们要在中途从山道前往情人峰，穿越整片森林后再从上方路线回到出发点，注意通往山道路上的大部分补给品都是回来时才会出现的，前往山道的路上有2个咖啡保温瓶（分别在小屋前的阳台上和小屋的厨房里），一张原稿（在路上，非常显眼），收音机和电视剧都在沿途的小屋内。

流程

①走出小屋后就无法回去了，因此出来前别忘记收刮完房间里的物品。顺着坡道一路向下来到管理处，找到洛斯提取得钥匙，到对面的房子找电源开关；

②回到之前的屋子，从旁边的大洞出去，发生与洛斯提的战斗。建议等它自己跑进屋子，也可以用手电筒把敌人赶到小屋子里面，由于出口只有一个，之后只要对着小屋的方向照手电筒就可以了，敌人停止移动后马上加大手电筒亮度消除黑暗的保护；

③胜利后从左边的路口下山，跟着“LOVERS' PEAK”路牌的方向一路向下即可，不要错过途中的散弹枪，可以帮助我们解决不少麻烦；



④在图中位置会有两场战斗，第一场有一个防御加强的敌人，建议留到最后解决。两批敌人打完之后继续前进有一个发电机，先不要管地上的弹药，用最快速度启动发电机，否则会被埋伏在附近的敌人偷袭。从此处通往下一个安全点的距离并不远，建议快速逃往下一个灯光点脱离战斗；

⑤调查缆车开关坐上缆车，跟着绑匪穿过森林。剧情到这里时主角的枪掉了，手头只有手电筒，先在旁边捡到信号火炬，之后的一段路就靠这个来防身。由于枪在绑匪那里，我们只要利用手电筒把敌人的防护罩消除即可，之后跟随绑匪到达情人峰，两人发生争持并掉下悬崖；

⑥和绑匪分开后我们要独自穿越森林回到小屋，回去的路上有不少捕兽夹，走的时候要留意地上的亮光，如果不小心踩到就会被埋伏在附近的敌人袭击。这段路上有两个发电机，启动之后会有安全的光源。建议使用信号火炬，趁敌人无法行动的时间启动发电机；



⑦磨坊地面上存在不少黑色的物体，如果是高难度下建议用手电筒照射黑色物体使其分解，否则会被扣掉不少血。一路向上来到顶层，触发机关后跳到对面，从图中的楼梯处走出磨坊。继续向前走一段距离有一个带着耳机的敌人，他的能力比其他敌人要高出不少，远距离先用手电筒照，靠近了之后使用信号火炬，配合手电筒快速驱散他的黑暗防护罩，打倒这个敌人之后可以到左边的屋子里拿到猎枪；

⑧听到敌人说“伐木是很危险的职业”时需要马上退回，电锯男会带着几个杂兵过来。如果玩的是高难度，建议不要和此批敌人战斗，快速跑到下一个灯光点即可；

⑨走出森林之后调查车库，到男厕所里找到钥匙后会出现一个敌人，不用理会他，跑到车灯前他就会自动消失。之后驾驶汽车回到屋子，不要被那一大群乌鸦吓倒，乌鸦以一个小群体行动的，只要击倒几波乌鸦即可。武器建议使用信号枪，等乌鸦扑过来的时候马上开枪，开枪完毕后马上装弹药等待下一次的攻击，如此反复几次乌鸦就退散了。梦魇难度下则还需要利用信号火炬，当听到乌鸦的叫声后立刻使用即可对乌鸦造成较大的伤害。

第三集 赎回爱丽丝的代价

第三集收集要素

物品	逃亡	锁峰	总计
原稿	11	11	22
特殊原稿	1	2	3
咖啡保温瓶	9	11	20
罐头金字塔	1	1	2
补给箱	2	3	5
收音机	3	2	5
电视机	2	1	3
告示牌	0	3	3

逃亡

罗丝家住在小镇郊区的出租屋里，前往罗丝家的路途中，巴瑞得意的告诉我他在早上得知的情报：小镇居民“疯狂灯泡女”辛西亚写了一个故事，她在故事中写到——只要在巨釜湖附近写作，所写的作品内容变会化为现实。三十年前，诗人汤玛士和女友芭芭拉来到巨釜湖度假，并居住在巨釜湖小岛上的木屋中。汤玛士利用其所写的诗歌创造了奇迹，但他也和芭芭拉在一次潜水中遭遇地震，和湖心的小岛永远沉进湖底。据说汤玛士是一名非常受欢迎的作家，但巴瑞却找不到他的任何一部作品。根据巴瑞的情报，我终于知道为什么绑匪这么热衷于我的原稿，看来他以为只要取得原稿，便能拥有把幻想变为现实的能力。





到达罗丝居住的小区后，小屋的管理员蓝道夫对我们两个大男人的突然来访似乎很不高兴，一路上喋喋不休的和我们聊着一些无关紧要的话题，直到我们进入罗丝房间才摆脱了这个烦人的管理员。和罗丝见面后，她并没有马上把原稿交给我们，而巴瑞似乎并不在意这点，他非常享受的喝着罗丝给他泡的咖啡，并和罗丝开心的谈天说地。突然，巴瑞停止了说话，头一歪倒在桌子上，当我反应过来时已经晚了，似乎罗丝在咖啡里放了迷药，在药物的作用下我的意志也开始模糊起来，倒在巴瑞的身旁。

不知过了多久，一阵刺耳的警笛声把我吵醒，一旁的罗丝神情呆滞的在一旁重复说着一句话，直觉告诉我一直“骚扰”我的黑暗和这件事有关。当我走出罗丝家后才知道原来是管理员蓝道夫报的警，这个烦人的胖子见我和巴瑞两个大男人进入罗丝家中许久未出，担心罗丝贞操问题的他在男性荷尔蒙的刺激下决定报警，不过也幸亏警车刺耳的把正在熟睡的我吵醒，否则我就中了黑暗的意，只能任由它摆布。

可惜前来侦查的FBI探员似乎也是个嗑药的狂暴份子，那个名叫奈罗丁的探员看见我后连基本的询问都不进行，直接从枪套里掏出手枪威胁我乖乖就范。明天就是和绑匪约定见面的时候，我很清楚如果此时被FBI逮捕，我将会错过和绑匪的见面时间。我只好放弃申辩的机会，抛下巴瑞独自一人从小屋旁的围栏缺口中逃离。奈罗丁探员看到我逃走，马上认定我有重大嫌疑，一边开枪阻止我一边安排数辆警车和直升飞机对我进行追踪。途中，我路经巨釜湖的山中广播室时，遇到了派特梅恩先生。正当我准备和派特梅恩交谈的时，奈罗丁探员相当“凑巧”的带领大部队把我包围，这次他可不管我的态度如何，朝我连开两枪，幸好莎拉警长及时阻止，否则这个疯子探员非把我射成马蜂窝不可。趁莎拉警长和奈罗丁争持的时候，我从山头的另一边成功逃离，来到和绑匪的约定地点——小镇的矿场。

流程

①跟小屋管理员蓝道夫对话，并跟着他走；
②来到罗丝门口敲门，进入后发生剧情，离开露营车屋的途中不要忘记回收附近的道具；



③逃亡的第一阶段非常简单，我们只需要按照显示器所指明的方向跑即可。追击我们的警车和直升飞机黑暗都会帮我们解决掉。脱离警察的视线后进入第二阶段；
④启动发电机后调查探照灯，发电机会损坏，回去踢一下发电机之后重新启动。调整探照灯位置摧毁大门；
⑤前往广播电台的路上沿着提示的方向一直跑即可。路上会捡到一些闪光弹，等敌人聚集后使用效果极佳。与派特梅恩交谈后前往火车调度场；
⑥来到图中位置时，千万不要进入一旁的小屋捡散弹枪，一旦进屋子捡起这把散弹枪就会被敌人包围，干掉他们会消耗大量的弹药，不划算。前进一段距离后会有几个敌人出现，直接使用信号火炬冲向下一个灯光；
⑦路上的钢筋利用闪光弹和信号火炬可以轻松搞定，建议不要理会这些敌人的骚扰，利用敌人攻击后的硬直时间直接爬上楼梯；
⑧到达火车调度场后灯光下有一把强力手电筒，捡起后调查开关，会有敌人出现，利用场地的煤气罐可以轻松杀死敌人。（用枪攻











击煤气罐后，煤气罐会爆炸，对我们也会造成一定伤害，记得提前离开）；
⑨下楼后将遇到流程中的第一个推土机，建议直接冲向对面，点燃一个信号火炬让杂兵无法动作，并趁机打开机关。推土机无法穿过铁门，想要成就的玩家可以在铁门后安全的把推土机干掉。

镜峰

我来到矿场的时间和约定的中午似乎过早了一点，FBI探员为了逮捕我，已经在小镇上展开地毯式搜捕，无处可去的我只能选择在矿场中等待绑匪。对于我这种脾气不好的人来说，等人的时间是最难熬的。更让我气愤的是，那个该死的绑匪失约了。直到夜幕降临，我终于意识到绑匪已经不可能会来到矿场和我会面。正当我想要起身离开，绑匪的电话打了进来，在电话里，绑匪对成功玩弄了我一把似乎非常得意，并要求我前往远处巨釜湖边的峰顶见面。

“混蛋。”

我愤怒的踢烂一把木椅，但为了爱丽丝，我只好强忍住心中的不快，前往和绑匪的约定地点。一路上黑暗似乎早有准备，甚至操控推土机来阻止我，我好不容易逃离黑暗的追杀，来到和绑匪的约定地点。不远处传来的声音让我意识到绑匪已经先一步到达峰顶。我急忙跑过去想和绑匪交换爱丽丝，却看到他独自一人瘫倒在地上喃喃自语：“完了……那个女人根本就不在我们手里……再这样下去，我也会被黑暗所吞噬……”



“你说，爱丽丝根本没有被你们绑架？”听到绑匪的话后，愤怒让我几乎失控，恨不得把他大卸八块。

“不，不关我的事！”绑匪看到我，惊慌失措的朝后面跑，却遇到黑暗的袭击，掉下悬崖。搞定绑匪后，黑暗转身朝我袭来，千钧一发之际我捡起绑匪掉落在地上的信号火炬，用尽全力点燃。刺眼的亮光让黑暗全身颤抖，它愤怒的把我抛上天空，我就像一只断了线的风筝般掉入悬崖下的湖中，冰冷的湖水瞬间就把我包围，渐渐的我失去了意识，朝湖底沉去……



流程

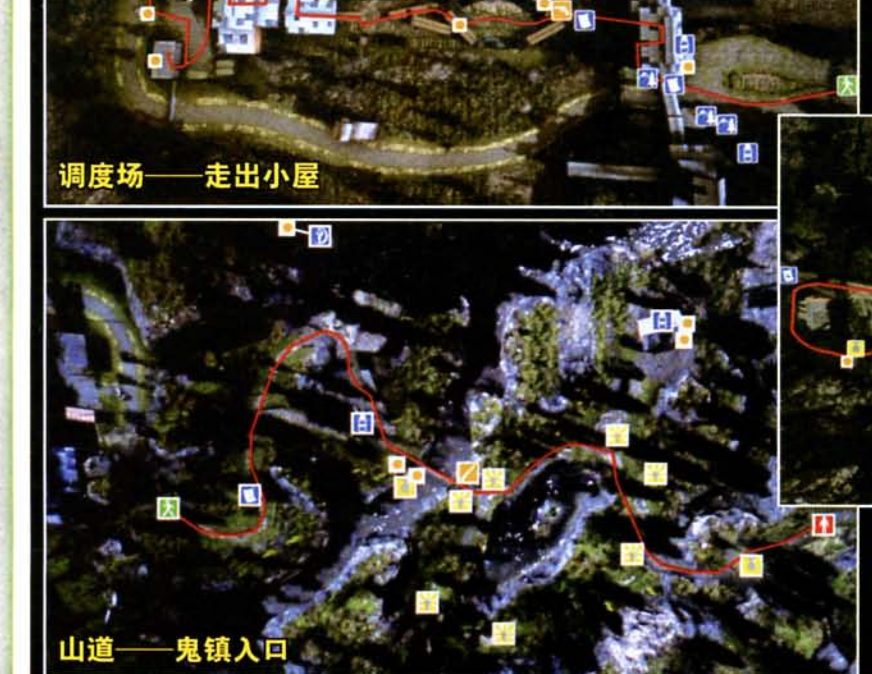
①前往矿山的路上有两个收音机和一个咖啡保温瓶，不要错过，进入矿山的小屋后发生剧情；

②下来后能看到有一箱的弹药，前进一些会有杂兵战，建议尽量使用手电筒和手枪来杀敌，因为战斗结束后可以回头补充手枪弹药；



③先别急着进入里面有东西乱撞的车厢，在上面先用手电筒照掉那两个被黑暗附身的物品再跳进去。之后一段路比较危险，关闭电源后会被大量敌人包围，建议利用信号火炬和信号枪快速突破重围，免得发生意外。如果想战斗可以利用这个场景中的车消灭敌人；

④走到屋子里头被木头挡住的门附近，有敌人出现，先解决两个普通的敌人。继续走到上层的屋子，从二楼出去。进入屋子打开电闸继续前进，在路边捡到一把泵动式散弹枪。向前走，路上有一些探照灯，战斗时尽量把敌人引入灯光内，这样会让战斗轻松很多；



鬼镇——银矿矿场（矿场部分无地图）

⑤鬼镇的敌人都是被黑暗控制的物体，不用理会它们，利用场景中的障碍物躲避就可以了。最后有个火车头比较麻烦，需要合理利用火车头剩余部件和树木作为障碍物来阻挡它的猛烈进攻。之后在旁边的小屋里拿到钥匙，爬上旁边的梯子继续前进；



⑥在山道上会有几群乌鸦袭向玩家，用信号弹消灭掉后直接向前跑，进入银矿矿场。如图处会遇到一次战斗，由于灯光离这里并不是很远，建议直接逃到灯光下躲避战斗。先把堵住洞口的胖子引出来，再跑进洞里即可。接下来的路段需要用几个开关来控制吊车所吊着的货物位置来给自己造路，一路来到最顶上，逃出银矿矿场；





⑦过独木桥的时要注意那个从背后过来的敌人，消除他的暗黑防护罩后直接使用猎枪杀死它，不然被前后夹击会比较麻烦。山顶废墟顶层有裂痕的部分会塌方一次，掉落下去后会被一群敌人围攻，如果不想战斗的话可以用信号火炬让敌人停止进攻，趁机逃往上层，跳到对面就能脱离战斗。

第四集 真相

第四集收集要素

物品	巨釜湖村庄	安德森农场	一切开始的那个夜晚	总计
原稿	19	9	0	19
特殊原稿	0	1	0	1
咖啡保温瓶	6	12	0	18
罐头金字塔	1	1	0	2
补给箱	1	3	0	4
收音机	0	2	0	2
电视机	1	2	0	3
告示牌	4	1	0	5

巨釜湖村庄

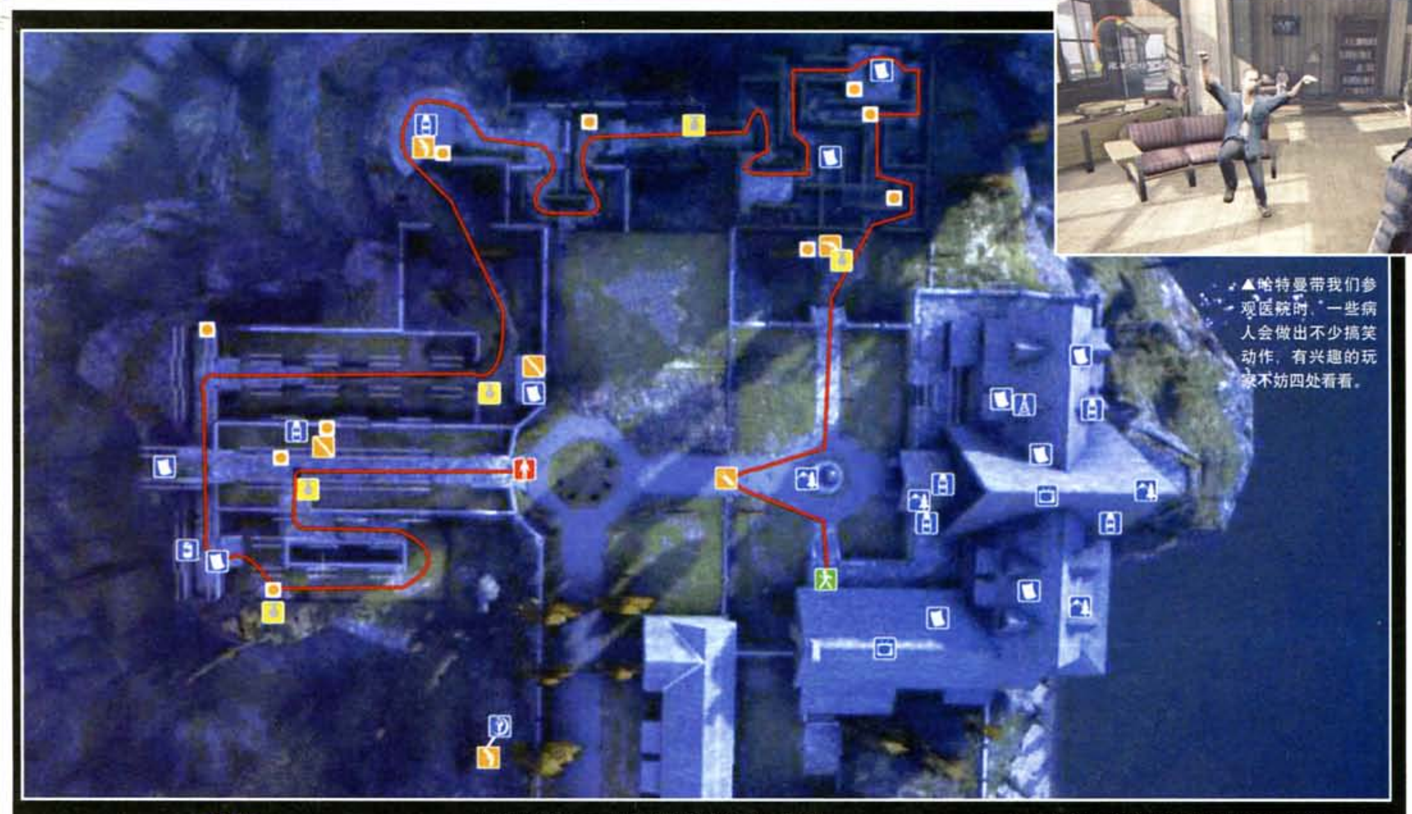
当我醒来的时候，发现自己在一栋陌生的房间里。这时哈特曼医生走进房间，他告诉我自己在山里看到我落水时点燃的信号火炬所发出的光，便马上带人把我救起。哈特曼医生建议我只要和他合作，他向我保证治好我的病，并告诉我，爱丽丝已经因为溺水死了，之前的一切都是我为了逃避现实而做出的一系列疯狂幻想罢了。虽然我对他的这种说法完全无法认同，但我不想再被哈特曼灌那种神经病才吃的药，搞不好或许他还会给我来一针，情势所逼下我只好假装配合他。



在巨釜湖村庄，我遇到了安德森兄弟，正好那个混蛋医生有事离开了，兄弟两人已经知道自己在哈特曼的药物控制下再也干不出什么大事，正如巴瑞所说："在疯狂的世界里只有疯子才是最正常的。"，安德森兄弟知道我的事情后，把一张原稿交给我，并告诉我当年他们把和黑暗有关的讯息隐藏在他们的农场仓库中。

拿到原稿的我回到自己的房间思考要如何才能离开这里时，黑暗再次帮了我大忙，无孔不入的黑暗把混乱带入了巨釜湖村庄。我也借助混乱乘机溜进职员室，在职员办公室里我遇到了哈特曼，此时的他发现已经无法瞒住我，便邀请我和他利用原稿的力量一起改变世界，显然哈特曼并不知道黑暗的力量有多么强大，我并没理会他。和前来接我的巴瑞一起逃离巨釜湖村庄，朝安德森农场赶去。





▲哈特曼带我们参观医院时，一些病人会做出不少搞笑动作，有兴趣的玩家不妨四处看看。

流程

①跟着哈特曼医生走，一路上医生会介绍医院里的大致情况，医院发生暴乱；

②回到自己的房间，当黑暗袭击医院时前往大厅，先把房间的大致布置记清，否则之后会因为房间过暗很容易找不到路。在一楼倒下的护士旁边捡起钥匙；



③到哈特曼的办公室拿回原稿。上二楼启动发电机，用光把图中显示的书架烧掉。回到大厅后进入房间，从左边的小房间里捡起里面的信号火炬烧掉黑暗物质。让灯将门砸坏后逃出诊所，从巴瑞那里拿到手电筒；

④公园里有不少敌人，由于现在主角手中的弹药过少，建议直接逃到灯光回避战斗。不久后会遇到哈特曼医生。哈特曼医生的所在的亭子中有一把信号枪，用手电筒消除黑暗防护罩之后直接使用信号枪打倒医生；



⑤来到图中位置后不要急着前进，在前方树丛里埋伏着不少敌人，由于前面有几个被暗黑控制的物体。建议先把树丛中的敌人全部干掉再前进，否则很容易被夹击。找到巴瑞后会出现大量的敌人，可以利用庭院的建筑物和敌人兜圈子，当巴瑞找到钥匙把门打开就能离开此处。



■在哈曼特的办公室中有部分敌人的画像。



安德森农场

在车上巴瑞告诉我，在我失踪的这一天中他也没有闲着。经过他的调查，小镇上流传的汤玛士的故事似乎是真的，因为他最后的作品中所描写的“光明圣女”便是现在居住在小镇上管理发电厂的辛西亚。我听了巴瑞的调查结果后决定等安德森农场的调查结束，就前往发电站寻找辛西亚。这时，一直追踪我们的黑暗突然朝我们发动袭击，把我们的车子整个掀飞。

当我从地上爬起来后发现自己和巴瑞已经走散了，通过手机联络，我决定前往农场和巴瑞回合。农场里似乎有黑暗不想让我知道的重大秘密，一路上我受到了黑暗俘虏的重重包围，在巴瑞的合作下，我们终于进入农场。但让我们失望的是，安德森兄弟所说的仓库里除了一大堆的酒外，没有任何东西。认为白忙一场的我失望的坐在客厅里，巴瑞看到我闷闷不乐的样子，决定和我一醉方休。



笔者建议拿到车后把上下两条公路都走一遍，有不少道具。

流程

①剧情后玩家的武器和手电筒都掉了，还好几个灯源都相隔不远，建议直接冲过敌人避免战斗。前进一段距离之后有个吊灯控制面板，将吊灯的位置转到铁门上方，再从边上的楼梯上去，利用发电机发电烧掉铁门。接下的路段会遇到一个发电机，不过这个发电机需要成功操控4次才能打开电源，建议不要理会这个发电机；

②有捕兽夹的路段和第二集一样，只要不被夹到埋伏在四周的敌人就不会出现。跑到小屋二楼，可以得到一把左轮手枪。下来后会在厨房遇到丹尼，打倒他后从窗户跳出；



③左上角的几个补给品最好自己步行过去拿，开车上去的话很容易卡住，没有车很难对付农场的敌人。栏路上的起重机不会移动，看准空隙跑到对面去即可；

④走进农场后就会遇到本关的重头戏——舞台防御战。一开始最好先把左边的强力提灯拿到手，再跑到另一头捡起泵动式散弹枪。接下来跑到中场，使用一个信号火炬，捡起地上的6个信号火炬和2个闪光弹，收刮完后就可以和敌人战斗了。这里的敌人会从三个方向夹攻玩家，战斗时尽量跟着中场的灯光走，灯光能帮我们解决大部分敌人。敌人大批上来时应该马上使用信号火炬阻止敌人的行动，如果敌人的黑暗防护罩还没有消除的话直接用闪光弹杀敌。由于敌人的进攻是分批的，要算好这空隙装子弹和回收背后箱子里的弹药；

⑤跟着巴瑞到仓库前，爬上仓库上方按下开关吊起门口挡路的障碍物。当启动仓库2楼的机关后会出现一批敌人，如果是高难度下建议回到开关附近战斗，直接面对敌人很容易被扔过来的斧头打到；

⑥走出仓库后会遇到大量敌人，这里推荐把敌人引诱到电火花处，可以把敌人直接电死。继续前进进入房子，来到顶楼启动发电机到达底层。离开屋子后一旁的收割机会撞向主角，干掉后前往图中位置，从屋子里的梯子上去，跳到另一边，进入屋子拿钥匙，打开谷仓的门，与巴瑞一起进入安德森兄弟的家。在二楼找到保险丝盒并修理好，回到一楼调查唱片机。

一切开始的那个夜晚

不得不说，安德森兄弟酿的酒可谓世间绝品，即使是我这种对酒十分挑剔的人也不禁大喝起来。最后，不胜酒力的我倒在床上，好久没能好好休息的我做了一个梦，在梦中我又再度回到巨釜湖的小岛上。我在这里看到了一周前的我，那时我看到爱丽丝被黑暗带入湖底后也不顾一切的跳入湖底，却没有找到爱丽丝的踪迹。这时，披着芭芭拉外皮的黑暗来到我的身边，她告诉我爱丽丝已经死了，但我可以利用在巨釜湖写作使作品化为现实的神奇力量再次把爱丽丝复活。对于一个深陷绝望的人来说，黑暗的建议是充满诱惑的。我为了早日让爱丽丝复活，用一个星期的时间完成了一部名为“启程”的小说，在写作过程中，黑暗一直在旁边给我出谋划策，好让自己借助小说的力量越来越强大。我最终发现了黑暗的意图，为了对抗黑暗，我决定把自己写进小说里和黑暗对抗。正当小说还剩最后一页时，身穿潜水服的汤玛士出现在我的面前。他利用神奇的力量帮我脱离了黑暗的控制，并把原稿散落在小镇各种引导我。

从梦中惊醒的我还未对刚才的梦境好好整理时，那个烦人的探员突然出现在我们面前，把我和巴瑞送进警局的大牢。



流程

①进入小屋；

②找出自己发生了什么事。回到小屋中。

第五集 神奇开关

第五集收集要素

物品	亮瀑的夜生活	亮瀑的光和电	总计
原稿	8	4	12
特殊原稿	0	3	3
咖啡保温瓶	10	10	20
罐头金字塔	1	1	2
补给箱	4	3	7
收音机	0	0	0
电视机	1	1	2
告示牌	3	4	7

亮瀑的夜生活

在亮瀑警局，奈罗丁探员为了要我说出真相，甚至想以预谋杀害联邦探员的罪起诉我。可我明白即使说出自己的经历，这个脾气暴躁的探员也不会相信，还很有可能会认为我在编一个可笑的故事骗他而一枪了结我。好在莎拉警长也在一旁，避免了奈罗丁对我私下动粗的可能性。突然，黑暗跟着我来到警察局，看来黑暗已经得知我找回了失去的记忆，准备杀我灭口。面对外面黑暗的威胁，我焦急的想逃离这阴暗的牢房。可由于奈罗丁在场，我无法自由行动。正在这时，黑暗从牢房后面袭来，倒霉的奈罗丁躲闪不及，被黑暗拖出警局，莎拉吃惊的追出门外，可外面除了黑暗就无法看见任何东西，至于可怜的奈罗丁早已不见踪影。这下倒好，连解释的时间都省了，莎拉当即决定帮助我，利用镇里的救灾用的直升飞机送我到达发电站拜访“光明圣女”辛西亚。

流程

①跟着莎拉走出警察局，我们要越过屋顶去另一边操控大门。先从废车边的楼梯来到楼顶，利用屋顶的木架到达对面，坐升降梯下来后不要着急调查开关，先把开关旁的暗黑物质烧毁；



②跟着莎拉走的一段路非常轻松，莎拉的火力很强，玩家只需要安心躲避敌人攻击，并帮助她消除敌人的暗黑防护罩即可（一路上不要忘记拿走地图上的物品）；

③本章大部分战斗都是无法避免的，如果是高难度下，建议多使用信号火炬快速消除敌人的暗黑防护罩。前进不久会进入一场防御战，全灭敌人后电锯男会带一批杂兵出现，电锯男的移动速度很慢，建议先把在一旁偷袭的杂兵干掉；

④在教堂门口会再次进入防御战，第二批敌人中有两个速度加强型的，需要快速消灭普通的敌人，否则当这两个速度加强的敌人来到玩家身边的话会比较麻烦，被三连击击中的不死也残废；

⑤穿过教堂前往直升机坪，在直升机坪发生守护战：本场战斗的场地上有许多煤气罐和探照灯，合理利用这些可以使得战斗变得容易很多。场地上还有虽然有把散弹枪，但没太大意义，没有之前得到的猎枪好用。战斗中要边跑边打煤气罐，后面追上来的敌人会被炸伤。全灭一批敌人之后会留给玩家相当长的时间让玩家整顿装备，趁机回收场地上的弹药。当莎拉说直升机已经启动，可以出发的时候就立刻到直升飞机上。

亮瀑的光和电

黑暗已经知道自己的处境并不好，为了阻止我前往发电厂，黑暗开始使出全力千方百计的阻扰我们，甚至动用大量乌鸦，企图把我从直升机上甩下来。所幸当时直升机的飞行高度并不高，我只受到一点皮外伤，在直升机的掩护下，我安全抵达目的地发电厂。当辛西亚听到我的名字后，她惊喜若狂的告诉我，她已经等了我三十年。原来在三十年前，汤玛士和芭芭拉来到这个小镇度假，年轻的辛西亚被汤玛士的才气所打动，疯狂的爱上汤玛士。可惜这注定只能是单相思了，因此辛西娅也得到一个“疯狂的电灯泡”的外号。

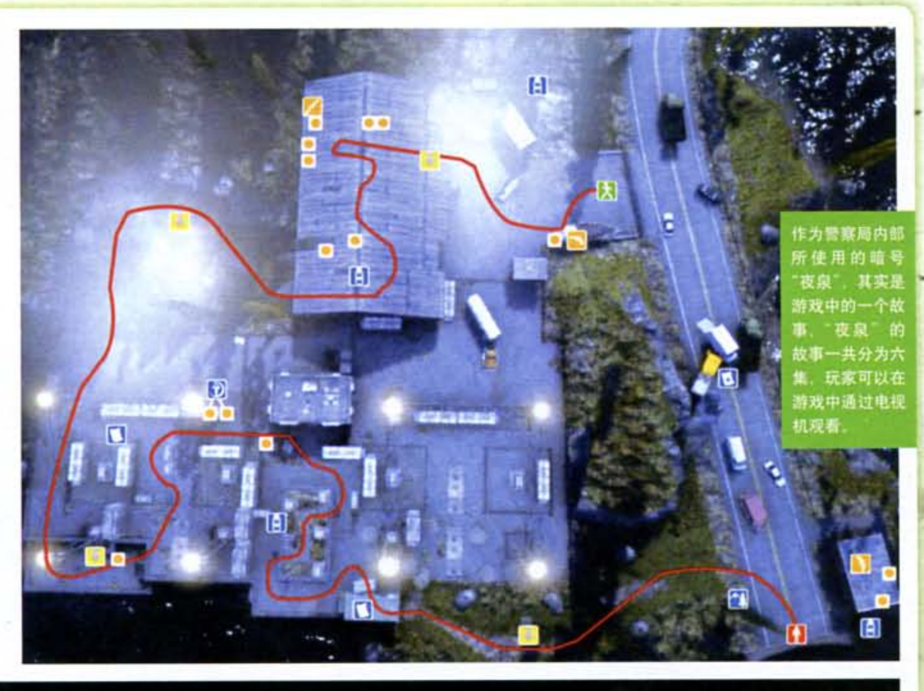
一天芭芭拉在潜水中溺水身亡，黑暗附身在芭芭拉的尸体上找到悲痛欲绝的汤玛士。黑暗借助芭芭拉的身体和汤玛士沟通，只要和它合作，芭芭拉就能再次复活。接着黑暗利用芭芭拉来逐渐引导汤玛士的小说，一步步完善它自身的力量，直到最后，汤玛士才发现自己上了黑暗的当，可这时黑暗的力量已太过强大，单凭汤玛士已经无法阻止黑暗。他只好利用小说的力量把自己强化，提前预知了三十年后艾伦的到来，并利用小说创造了一个“神奇开关”，而这个“神奇开关”



正是打倒黑暗的关键，临终前汤玛士找到辛西亚，把“神奇开关”托付于她，让她在三十年后把“神奇开关”交给艾伦韦克。而他自己则穿上潜水服，抱着芭芭拉沉入湖底，牺牲自己暂时压抑住黑暗的力量。

看来解决一切问题的关键就在于那个“神奇开关”，辛西亚告诉我她把“神奇开关”放在水库里的一个“光明之室”中，正当我准备跟随辛西亚通过秘密通道前往“光明之室”时，巴瑞和莎拉乘坐的直升飞机遭到黑暗的袭击而坠毁。担心巴瑞的我拒绝了辛西亚的邀请，独自前往坠机地点帮助二人。

好在巴瑞和莎拉都没事，在我们三人的合作下终于突破黑暗的重重阻挠，成功抵达“光明之室”，这是一个用二战遗址建造的绝对安全的密室，在保存“神奇开关”的盒子里，我看到汤玛士留给我的一张原稿。这是他在三十年前为我而写的一篇故事，他在故事中创造了我的童年和“神奇开关”。看完这份汤玛士留下的原稿后，我想起在湖底小屋中那页未写完的原稿，我决定独自一人前往巨釜湖，去给这本叫做“启程”的小说写上一个令所有人都满意的结局。



作为警察局内部所使用的暗号“夜泉”，其实是游戏中的一个故事，“夜泉”的故事一共分为六集，玩家可以在游戏中通过电视机观看。





流程

①开始需要先用枪攻击木板，门打开后进入房间，准备好信号火炬，在打开收音机后会出现大量敌人，打消耗战对玩家很不利，建议使用信号火炬直接逃走。变电所里有很多高压电，想战斗的玩家可以使用手电筒将敌人逼到电线处间接杀死敌人；

②过变电所后到正前方的控制室中打开开关，使吊桥开始转动，爬上吊桥到达对岸。前往发电厂，一路上直升飞机的灯光会协助玩家，难度不是很高。飞机被袭击后建议不要理会剩余敌人，冲到发电站里就能摆脱战斗；

③出发之前先把发电厂里的所有道具回收了，通路的开关按2-3的顺序即可闭合通路。回去路上的杂兵建议用信号火炬控制住，并马上按开关开门，跑进发电厂；（见下页地图）

④前往坠机地点和巴瑞回合后前往水坝上方，路上会遇到两个移动速度很快的敌人，建议趁敌人和沙拉战斗的时候跑到灯光下。

⑤坐电梯到上层，按住开关让其他两人先进水坝，自己从边上爬进去。水坝上方需要利用探照灯全灭敌人，之后在逃亡的时候要小心被暗黑魅影破坏的道路，不小心掉下去的话需要从头跑一遍。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 平面LIVE 软组织

第六集 启程

第六集收集要素

物品	前往巨釜湖的路上	暗黑深处	总计
原稿	6	0	6
特殊原稿	4	0	4
咖啡保温瓶	10	1	11
罐头金字塔	2	0	2
补给箱	5	0	5
收音机	0	0	0
电视机	1	0	1
告示牌	4	0	4

前往巨釜湖的路上

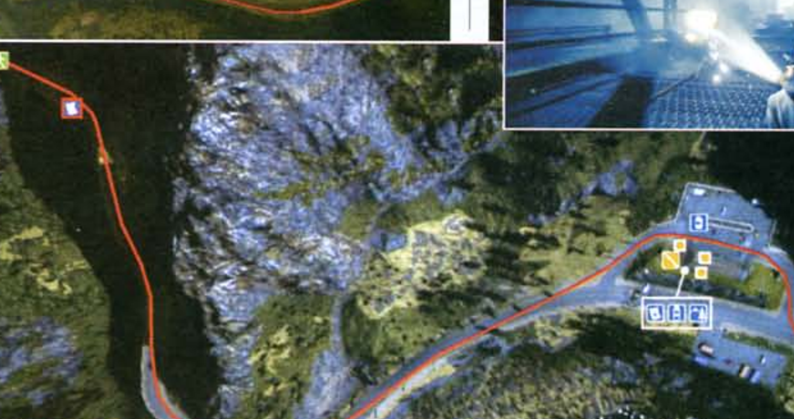
拿到“神奇开关”的我让黑暗感到绝望，它害怕自己像三十年前一样被再次封印。但他唯一能做的只有全力阻止我前往巨釜湖，可惜黑暗的重重进攻在我看来只是无谓的抵抗而已。“神奇开关”给了我足以抗拒黑暗的勇气，为了解救被困在湖底的爱丽丝，我闭上眼睛，跳入巨釜湖……

流程

①在床头柜取得太阳眼镜、去浴室的柜子里取得止痛药。离开卧室，听取电话留言后到客厅打开电视，之后去厨房遇到爱丽丝；

②在本章节玩家要开车前往巨釜湖，其实就是把整个亮瀑镇绕了个圈子。走过隧道，继续开车来到桥上，这里有很多被黑暗控制的物体，总共有六批被附身的物体和一个被附身的起重机，建议玩家不要操之过急，慢慢前进才是最安全的方法。前六批可以用手电筒一个一个照，最后的起重机按LB键躲避起重机的攻击即可；

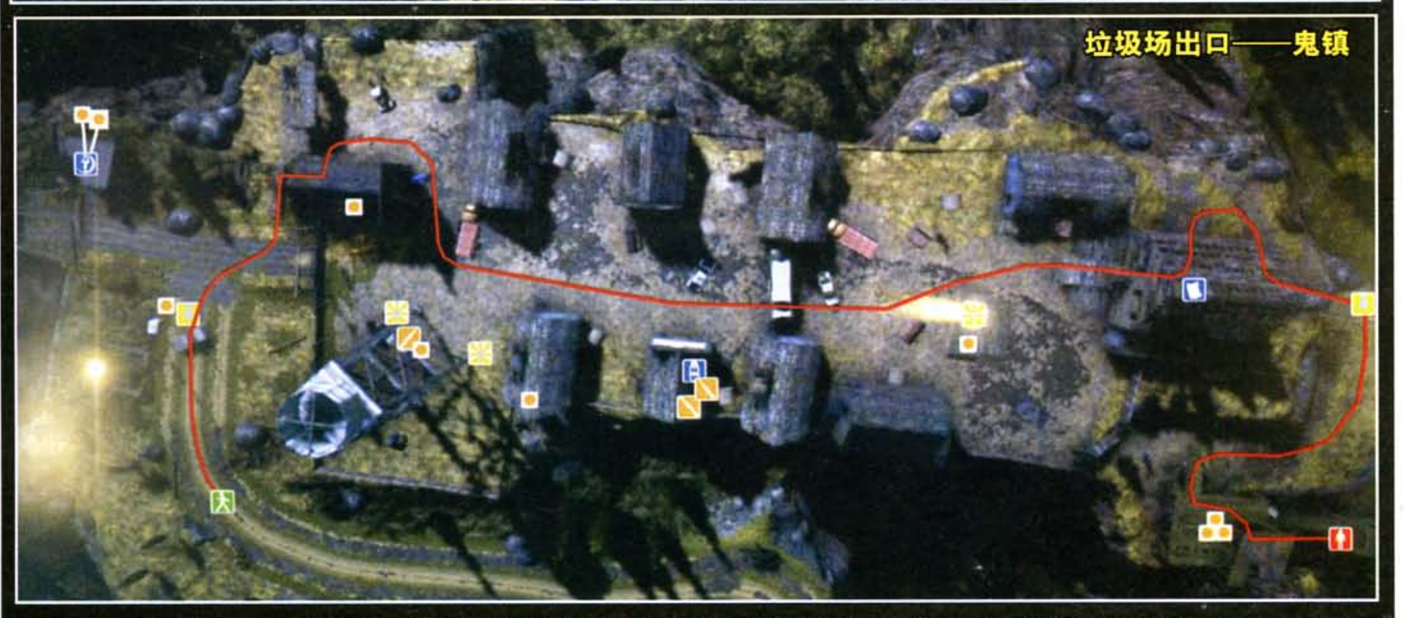






③开车继续前进。如果车子被困住可以从农场的车库中开新的一辆车。到尽头后下车步行，隧道中有不少敌人，由于本章没有多少需要战斗的地方，建议不要理会地上的弹药，使用信号火炬跑过隧道；





④往右边拐进入旁边的小屋。到上层回收弹药并启动发电机（如果想获得不开枪成就的玩家，这里多使用信号火炬制止敌人的行动），下来后路上的推土机可以不必理会，直接逃到下面开关处。等货物被抬高了上车离开；



⑤从屋子里的洞跳下，推开障碍物出屋，逐个回收各个屋子里的弹药。当走到探照灯并用探照灯照死大部分敌人时旁边的屋子里会出来两个电锯男，比较有难度，如果身上有闪光弹则可以直接丢三个闪光弹杀死他们。推开最上面屋子的障碍物绕到另一侧去。继续向前，爬到矿车里，扳动开关慢慢前进，这里要注意天上的乌鸦，可以用信号火炬解决。停下来之后跳出矿车，爬上梯子向前进；

⑥穿过屋子一路向下，路上会遇到很多个速度强化的敌人，敌人会使用三连击夹击我们，需要注意周围的情况，必要的时候多使用闪光弹。向上走，进入小屋，从二楼跳下后启动发电机，利用刚刚捡到的这些强力的信号弹和闪光弹可以轻松全灭敌人。

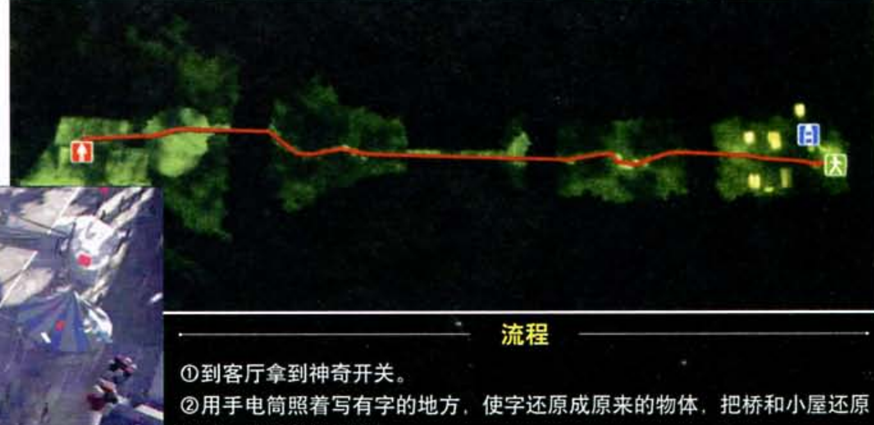
⑦龙卷风看起来很难，其实非常容易，在场地上有一箱子的信号弹，捡起来，一路前进到最前面的一个平台，对着龙卷风开三枪即可消灭它。

暗黑深处

被冰凉的湖水包围的我渐渐下沉，在湖底，我再次看到了身穿潜水服的汤玛士。他告诉我，要想压制黑暗，唯一的方法就是让光明充满芭芭拉的内心。汤玛士为了让我安心和黑暗战斗，用尽自己最后的力量创造了一个“我”，在我不在的这段时间里，这个假人将代替我回到现实世界，暂时取代我的位置。

随着书房里的打字机发出“哒哒哒”的声音，小镇的时光渐渐倒流，笼罩着小镇的黑暗被光明所驱逐。爱丽丝活着回到岸上，驯鹿节也顺利召开，小镇再次充满着欢声笑语。可惜这一切都与我无缘，在巨釜湖的小屋中，我为了压制住黑暗继续完成我的作品。没错，这不是湖，而是海洋……





流程

①到客厅拿到神奇开关。

②用手电筒照着写有字的地方，使字还原成原来的物体，把桥和小屋还原即可。最后走进屋子。

成就列表

成就名称	成就奖励	成就说明	完成方式
跟随光明	10G	收到梦境的启发	完成第一集梦境部分。
北欧健行	10G	喜欢北欧健行无可置疑的健康疗效	第一集打倒史塔奇。
亮瀑镇的警员	20G	请求帮忙	完成第一集剧情。
电视	5G	看看电视里的广告	打开并观看疗养院中电视里的广告。
勇气十足	10G	违反了国家公园管理员的指示	第二集打倒洛斯提。
公园管理者	15G	活着通过长老森林国家公园。	完成第二集剧情。
重型机械	10G	摧毁一个推土机。	等开门之后到灯光下用手电筒照比较安全。
火车头	10G	摧毁火车头。	摧毁第三集中遇到的蒸汽火车头。
错综复杂	20G	找到了绑匪，但他说出的话不是你想要的。	完成第三集剧情。
医学上的见解	10G	听取哈特曼的录音	第四集疗养院主任办公室内。
古老神邸的孩子	10G	在保持较高生命值的前提下体验摇滚时刻	演唱会部分保证一定生命值通过。（游戏画面不能变成黑白）
也许是梦	20G	用点时间来反省过去	完成第四集剧情。
通通喝光光	10G	把 CD 放进点唱机里两次	第一次进咖啡馆拿钥匙的时候帮助旁边的老人开启点唱机，第五集和警长一起行动经过咖啡馆的时候再次进去开启点唱机。
守门人	10G	切断变电所的电源	剧情流程到第五集关闭变电所电源。
光明之女	20G	找出她守护的秘密	完成第五集剧情。
征服龙卷风	20G	击败龙卷风	第六集击败龙卷风。
启程	40G	以普通难度完成游戏	–
硬派作家	40G	以困难难度完成游戏	–
艾伦，醒醒啊	50G	以噩梦难度完成游戏	–
会飞，就会燃烧	20G	烧死 1000 只乌鸦	–
它们来了	20G	成功摧毁被黑暗附身的物品 20 个	–
左轮手枪高手	20G	用左轮手枪杀死 100 个敌人	–
黑暗俘虏猎杀季	20G	用猎枪杀死 50 个敌人	–
打字以外的才华	20G	用散弹枪杀死 50 个敌人	–
那边窗子透进来的光	20G	用信号枪杀死 50 个敌人	–
雷声与闪电	20G	用闪光弹杀死 50 个敌人	–
间接屠杀	20G	间接杀死 20 个敌人	利用场地的设施来杀敌，例如使用高压电、煤气罐、农场舞台的烟火等等。
大家一起来	10G	使用一发信号枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
怒火冲天	10G	使用一发闪光弹枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
买一送一	10G	使用散弹枪一击杀死 2 个敌人	有些场景有门，将敌人卡在门的另一边，再使用散弹枪杀敌。
快撤退！	10G	使用信号火炬救自己一命	在濒死状态使用一次信号火炬。
像蝴蝶般飞舞	15G	成功的闪避一次	使用 LB 进行闪避
差之千里	25G	成功的闪避 20 次	使用 LB 进行闪避。
能量充沛	10G	用掉 100 个电池	–
点燃灯光	10G	让发电机运行	第一集启动小屋的发电机。
杂耍表演	10G	打散 5 个易拉罐金字塔	找到那种易拉罐堆起来的金字塔并用枪打散。
限期完成	30G	在“镜峰”任务中，在 30 分钟之内从煤矿博物馆跑到釜湖	时间较紧，尽量少和怪物纠缠，可以选择低难度进行游戏。
平静的小镇	30G	一次性完成“亮瀑的夜生活”任务	期间不能死亡或者读取存档。
艺高胆大	30G	在“通向釜湖”任务中不开枪到达目的地	善用地形、灯光、闪光弹，不能开枪。
优先通行	10G	开车撞死 15 个敌人。	在第六章可以轻松解开此成就。
谁找到就归谁	20G	发现 5 个隐藏宝箱。	–
每个角落都不放过	30G	找到所有隐藏宝箱	共 30 个
帮韦克先生装订	20G	找到 25 页手稿	–
重新振作	30G	找到普通难度下所有手稿	共 91 张
珍藏版原稿	50G	找到包括梦魇难度下的所有手稿	共 106 张
极品咖啡	20G	找出 25 个咖啡保温瓶	–
咖啡因摄取过量	30G	找出所有的咖啡保温瓶	共 100 瓶
KBF–FM 广播	30G	聆听所有收音机节目	找到并打开所有收音机，共 11 台。
电视迷	30G	观看所有电视节目	找到并打开所有电视机，共 14 台。
亮瀑镇迷	30G	了解掌握本地历史和文化的一切	看完所有 25 个广告牌和告示牌。







我世界 我是英雄！

殺し屋アクション

NO MORE HEROES 英雄たちの楽園

ノーモア★ヒーローズ



英雄不再 英雄们的乐园	Marvelous Entertainment/フィールプラス	动作
X360 NO MORE HEROES 英雄たちの乐园		日版
2010年4月15日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

在游戏已经产业化而变成一种商品的今天，大部分的厂商或者制作人都会绞尽脑汁地去满足玩家们的胃口，这样才能让他们开开心心地把钞票送进自己的腰包里。然而并不是所有游戏都会走这样的道路，它们的风格十分另类，而且在某些方面做得非常极端，或许并不是大多数人都能够接受它们，但是却有那么一些玩家对这种游戏情有独钟，《英雄不再》便是这些异类中的一个。

文 地狱伞兵　编 奈落　美编 NINA

操作列表

战斗		
LS	移动	使用摔角技
RS	视角控制	发动并使用终结技和摔角技
十字键	菜单选择	N/A
X	下段攻击	长按蓄力攻击
Y	上段攻击	长按蓄力攻击
A	脚攻击	长按使敌人至晕
B	拳攻击	长按使敌人至晕
LB	地图开/关	长按显示大地图
LT	锁定	锁定敌人后自动防御攻击
RB	充电开关	N/A
RT	抓取	与其它按键结合进行攻击

非战斗状态	
LS	移动
RS	视角控制
X	上下车
A	搜寻
B	驾车加速
RT	油门
LT	刹车

走上杀手之路

我们的主人公 Travis 是一个身手了得的家伙，住在一个名为“No More Heroes”的旅馆里。从他屋中的摆设来看，此人还是一名资深宅男，收集了各种美少女手办以及一个巨大的机器人模型。俗话说的好，英雄本“色”，他在酒吧里邂逅了一名销魂无比的美女，为了表现一下绅士风度，用自己身上所有的钱和美女喝了个痛快，导致自己接下来的日子身无分文。不过似乎美女也不是什么忘恩负义的人，介绍了一份差事给他，那就是接受杀人委托，当一名杀手。

在解决了那个看起来很拉风的犀利哥之后，Travis 本以为事情可以结束了，哪知道那个美女，也就是游戏的女主角 Sylvia 再一次出现了。从 Sylvia 的口中得知，Travis 已经被认定为杀手协会杀手排行榜的 NO.11。他可以通过杀死位于自己排名之前的杀手来不断提高自己的名次，直到自己站在 No.1 的位置上。在 Travis 看来，这是一个刺激又有趣的差事，于是，我们的故事正式开始了。

战斗要领



上段与下段攻击

与一般动作游戏类似，本作也是通过“X”与“Y”键的结合来进行攻击的，X 为下段攻击，Y 为上段攻击。在战斗中要时刻注意敌人防御的位置，如果 Travis 的攻击被防御住的话，很容易在对方人多势众的状态下陷入被动。只要注意敌人手中武器摆放的方位就可以判断出他现在的防御状态，然后做出相应地攻击便可成功击中。

游戏中的连续技并不复杂，只要有效地结合 X 与 Y 键的应用即可施展出漂亮的连击，这也是游戏中的主要攻击方式。如果在前进中开始攻击的话，Travis 就会使出前突攻击，能够有利地抢得战斗的先机，十分推荐把这一招作为攻击的第一下来使用。另外有一种组合键攻击在这里提一下，那就是“RT+Y”。此攻击威力巨大，手持强力武器时甚至可以将敌人一击毙命，并且无视防御，在有些打工任务中相当好用。但是正常游戏中除非陷入巨大的困境，否则不推荐使用这招，原因在下文中会详细解释。

最后一击

游戏中的敌人即使 HP 消耗到 0 了也不会立刻死去，在最后一下击中后屏幕上会出现按下 RS 的提示。这时候就进入终结技阶段了，根据提示及时按下 RS 后，在画面中会出现一个方向指示箭头，立刻按照箭头的方向推动 RS 后，华丽的终结技就会结果对手。这里需要注意的是，按下 RS 与箭头出现后推动 RS 的时间是被统一计算的，也就是说规定时间内必须完成两个动作才能够完成最后一击。

在游戏中 Travis 没有什么大范围攻击的招式，基本作战都只能面对一个敌人。但是在终结技发动的时候，如果敌人们都傻傻得挤在你的面前，那么当最后一刀砍下去的时候同样会对周围敌人造成重创，甚至直接将他们击毙。灵活运



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 平面LIVE 软组织

用这一手段可以在被围攻的时候有效地占据主动，迅速消减对方人数优势。

摔角技

这是这个游戏中相当华丽的一个环节，我们的 Travis 除了是一名资深宅男以外，还是一个狂热的摔角迷。观看过无数摔角节目的他自然也把各种摔角技能学了个八九不离十。在游戏中如果造成敌人眩晕，就会出现“RT”抓投提示。按下 RT 键后屏幕上会出现按下“RS”和“LS”的提示，然后便会有两个箭头指向相应的方向，这时只要同时将两个摇杆对应屏幕上的箭头推向所指的方向，Travis 便会发动摔角技将敌人重重地摔向地面。

虽然这是一个很华丽的招式，但是并不能直接将对方杀死，对付一般杂兵的时候，摔角技可以把他们摔在地上躺上一小会儿，这时候走过去会有“RT+X”的提示，按下后便会发动追杀技能，华丽地给倒在地上的敌人补上致命的一刀。

拼刀

如果在战斗中 Travis 与对手同时发动攻击，那么会出现拼刀状态，在这个状态下需要根据屏幕提示不断地快速转动 RS。如果形势对 Travis 有利，画面会不断拉近，反之则拉远。在拼刀中如果胜出，可以直接进入终结技将敌人斩杀。

充电





Travis 手中的光剑是不是让你想到了《星球大战》中绝地武士的武器？如果你因此而兴奋，恐怕就要失望了，因为此光剑非彼光剑。游戏中这个武器被称为“光束武士刀”，它的能量来源当然不会是“原力”，而是电力。并且在刀把上设有手摇式充电器，以防武器在关键时刻突然熄火。游戏中攻击和格挡都会消耗电力，电量表就在屏幕的右侧，当手中的光剑电量不足的时候，按 RB 键可以进入充电模式，这时候要不断左右摇动 RS 才能进行充电。说起来，虽然我们是左右摇动 RS，但是 Travis 却是上下晃动刀把，这个动作是不是似曾相识……

言归正传，武器的电量在游戏中非常重要，用尽的话别说普通攻击了，连格挡都无法进行，要是不慎手中的家伙突然罢工，那就只有挨打的份儿了。所以游戏中要时刻注意画面右侧的电量槽，以免不知不觉中身陷窘境哦。

蓄力攻击

长时间按住攻击的相应按键会进入蓄力状态，可以发动威力巨大的蓄力攻击。随着蓄力时间的长短，攻击力的大小也会变化。将力量积蓄到最大值时甚至能够将一些敌人一击毙命。蓄力攻击同样对应上段和下段，上段攻击是纵向大范围攻击，而下段则是横向攻击，具体使用哪一种则要根据敌人的包围方式来决定了。蓄力攻击虽然强大但是有两个缺点，第一就是蓄力时 Travis 无法进行防御，时刻都有受到攻击的危险，再者就是蓄力攻击所消耗的电量也是非常大的，不适合过多使用。

施展拳脚

战斗中按 A、B 键可以进行拳脚攻击，单独使用时伤害较小，毕竟这种攻击方式在游戏中就属于辅助技能，多数情况下可以用于破防后接上光剑的连击。还有一种方式就是，长按之后可以将对手直接打晕，或者在光束剑连续技中加入拳脚攻击，同样能起到晕眩对手的作用，这样对发动摔角技十分有帮助。在战斗中灵活使用这些拳脚攻击会起到不错的效果，甚至能够起到扭转战局的作用。

格挡与回避

在战斗中按住 LT 键就是锁定敌人，同时起到防御的效果，在这种状态下向不同方向推动 RS 键的话可以向相应的方向进行翻滚回避，这种回避具有无敌时间，这在 BOSS 战中遇到破防攻击或者大范围攻击的时候可是必不可少的躲避方法。

如果对自己的反应速度有信心的玩家可以尝试在敌人发动攻击的瞬间按下锁定键，这样可以将攻击摊开，这时候如果立刻进行普通攻击的话，可以使出强大的反击技能，有点类似于很多游戏中的“弹一闪”。

另外，在战斗中挡住敌人攻击的瞬间如果抓准时间向左右推动 LS 的话可以迅速绕到敌人的侧面，不仅会让敌人会露出很大的空档，而且整个时间也会拖慢，当然了，Travis 是不受影响的，绝对是攻击的好机会。这也是一个在 BOSS 战中能够让你如虎添翼的招式，熟练掌握这些技巧会感到在战斗中轻松很多。



特殊模式

在任务中用终结技杀死喽罗的话，画面下方会出现一个类似老虎机的轮盘开始旋转，如果凑齐图案的话就会在屏幕的右下角出现相应的图标。当出现这种图标的时候，按下“RT+B”键，就会进入特殊模式（也称黑暗模式）。产生的效果会因为图案的不同而有相当大的差别，但是每一种威力都十分强大。虽然有很大的随机性，但是如果遇到了便会让困境中的 Travis 立刻转守为攻，有趣又有用。不过这个技能都是有时间限制的，在发动后屏幕右上方的老虎会开始行走，当它走到 GOAL 的时候，Travis 便会恢复正常状态。

铃铛：移动速度减慢，使用远程攻击，并且能一击杀死对手。

蝗虫头：移动速度减慢，但是只要击中敌人便会进入最后一击状态。

BAR：接近敌人后会有提示指令，按要求输入后一击杀死对手。

7：发动后场景内敌人全部瞬间死亡。

樱桃：敌人速度减慢，Travis 不受任何影响，可肆意攻击。

不过想要出现老虎机的话必须使用终结技将对手杀死，刚才提到的“RT+Y”攻击以及摔角技都无法让其出现，所以怎样使用各种攻击的结合，还要看玩家的个人喜好以及游戏中的具体状况了。

战斗吧杀手！成为 NO.1！

NO.10 死亡金属 Death Metal

这是游戏最先遇到的目标任务，目前排名杀手榜第 10 位，号称“剑圣”的一个大叔。从家里出来乘上摩托车后会自动将主人公 Travis 送到目的地点，一段很喧哗的开场后就正式开始游戏了。在刚刚进入房间时会询问玩家是否进行操作指导，这里建议诸位最好按部就班地练习一下。游戏中的不少操作还是有一定技巧性的。

流程：在教学模式结束后再击倒两名前来阻挠的喽罗，2 楼的门这时会打开，上去后别急着进屋，右转走到底可以拿到一个钱箱。

进入 2 楼有水池的房间后房门会关闭，将屋内的敌人统统消灭后出门右转一直上三楼来到深处的房间，会再次面临“关门放狗”。将这里打扫完毕之后原路返回，顺便清楚路上挡道的喽罗。顺着 1 楼的长廊一直前进，把这里的敌人消灭后会出现前往下一场景的“！”。

从任务点进入大厅，如果对自己的技术有自信的玩家可以杀入人群中，推荐将敌人集中到一起后多用终结技攻击，这样的杀伤范围较大，可以很快地解决掉大部分杂兵。解决后出门来到走廊，别忘了门口左边的箱子。这里会遇到拿枪的敌人，注意防御，一路到底后进入最后一段长廊。没走两步 Travis 就会接到 Sylvia 的电话，接下来就要面对第一个对手，杀手榜 MO.10 的 Death Metal 了。



BOSS:Death Metal

战斗开始前，剑圣大叔与Travis之间进行了一段颇有内涵的对话，当然是劝说Travis不要涉足这个圈子云云，然而把这个世界当做乐园的Travis自然不能接受，对Death Metal的长篇大论不以为然，看来这就是所谓的代沟吧。见Travis对自己的淳淳教诲无动于衷，剑圣大叔果断提刀上阵，前往乐园的第一战开始了。



这一战相对Wii版难度有所提高，好在对手没有破防攻击，并且攻击频率也不高，通常只要注意不要贸然攻击便可防御住他的攻击。在对方攻击结束后出现硬直的时候可以发动攻击。或者在他攻击的一瞬间进行回避可以侧移到他的两侧，这时候可以放心攻击。多次连击之后可以让Death Metal进入晕眩状态，这时候就靠近使用摔角技，可以消耗他不少体力。在其体力还剩1/3左右的时候会放出分身。想要区别开真身很容易，因为只有真身的刀刃上会发光。但是这里并不建议直接斩杀真身，因为分身会趁你没有防御的时候进行偷袭。推荐先将周围的分身消灭后再集中对付本人。分身的防御力并没有其真身那么高，基本上两三套连击就可以解决一个。接下来就是和Death Metal的One By One了。



把他放倒后会出现剧情，Sylvia会带着善后人员到这里来清理现场，并且为Death Metal的尸体拍照。而Travis得到的好处是除了进入杀手榜前十位以外，还可以提高生命值上限，另外就是与Sylvia之间达成了一个约定，那就是到达榜首后可以和Sylvia共度良宵。



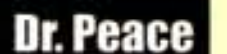
NO.9 和平医生 Dr. Peace











离开房间后，Sylvia的车已经在门外等着Travis了。这里Sylvia的服装与Wii版有所不同，显得更加可爱。在车上，Sylvia将NO.9的Dr.Peace的资料告诉了Travis。虽说NO.9的称呼翻译过来叫做“和平医生”，但是他的本职工作是一名警察，不过是一名底子不怎么干净的警察。利用职务之便进行各种肮脏的交易对他来说简直就是家常便饭，当然了，他的杀人手段也非常高明。介绍完这名问题警察后，Sylvia将一张15万委托金的账单交到了Travis的手中。这是想要继续进行接下来的挑战所必须支付的金额，用Sylvia的话来说，这还是打过折的了。对话后，Travis被这位可爱的小姐在杀手任务领取处踢下了车，看来Travis只能通过打工来赚取委托金了。赚够15万之后前往自动存取款机，将钱打到Sylvia的账户上，回家便会接到她的电话。

从电话中得知Dr. Peace在三途河体育场，这回需要玩家自己驾驶摩托车前往小地图上标识了“IX”的位置。

流程：进入大门后可以先往左走，那里有个箱子。接着就顺路前进，将挡道的喽罗们悉数消灭后从打开的卷帘门到达下一个大厅，上楼之后别忘了先去拿右手边的箱子。接着将这里的敌人也全部消灭后，在卷帘门处会出现前往下一区域的“！”

新的场地是一条很长的通道，这里会遇到打棒球的小游戏，将敌人扔出的火球用光剑打回去。如果能够顺利将球击中，那就可以通过球的力量将敌人解决。一共有三次机会，如果全部不幸落空的话，那就只能通过常规方式进行战斗了。长廊两侧都有箱子，别忘了去搜索一下。长廊尾部还有一些手持各种器械的喽罗，全部解决后可以进入下一场景。

接下来会经历一个和刚进球场时一样的场景，依然是将敌人系数消灭后前往卷帘门前出现的“！”。接下来又是一场棒球小游戏，这一次的球速较快，一定要注意了。在长廊的尾部仍然有一群杂兵在挡道，不要手软，好好招呼他们。



在最后的通道中消灭所有敌人后前进一段路，在一条狭长的走道上会接到Sylvia的电话。最后交代了一下这次的目标任务之后，她便挂上了电话。接下来，Travis要面对杀手榜no.9的Dr. Peace了。

BOSS:Dr. Peace

Dr. Peace看来是个歌唱发烧友，在棒球场的投手位置引颈高歌。在对话中，Travis终于得知了自己支付的那些委托金的下落，除了让Dr. Peace与女儿在高档餐厅共进晚餐之外，今晚在棒球场的Dr. Peace个人演唱会也是用他的钱筹办的……相信即使不是为了爬上更高的排位，Travis也会狠揍他一顿为自己那高额委托金讨一个公道的。

Dr. Peace在腰间别了两把黄金左轮，这意味着这家伙擅长使用双枪，远程攻击那是相当犀利。但是这并不能给他带来多大优势。对话结束后进入战斗，可以控制Travis做圆周运动靠近Dr. Peace，这样的速度比较快。当然也可以按住LT慢慢走近他，这样可以防御住所有的子弹，但是耗电量也非常惊人。在弹幕攻击中，Dr. Peace会寻找机会使用蓄力攻击，这个是不可防御的攻击，必须回避。

当Dr. Peace进入Travis的锁定距离后，便可以绕着他跑，每一轮攻击后他都会有装弹时间，这个时候就可以靠近攻击，迅速使其眩晕之后用摔角技能。还有一个攻击机会就是在他使用完蓄力攻击之后会出现很长时间的硬直，这样不出几个回合，就可以把他的HP降到0。

在Dr. Peace生命值为0了以后，靠近他会进入剧情，剧情中有一个单个按键的QTE需要注意一下，倒不是有多复杂，主要是出现的非常突然。给了他最后一击之后，Travis便上升到杀手榜的第九位了。









NO.8 志乃武 Shinobu

委托金涨的很快，Travis 幸苦争来的 20 万就这样被放入了 ATM 机里，转到了 Sylvia 的账上。不过咨询的提供还是很准时的，Travis 刚进家门就接到了 Sylvia 的电话。这次的任务地点在一所学校里，这实在是太让人吃惊了。Travis 当即表示了不解，难道杀手是个学生？不过为了晚上一个重要宴会正在挑选衣服的 Sylvia 似乎并不打算再提供给 Travis 更多的情报，只是告诉他到了那里自然会知道，甚至连这名杀手的名字都没有告诉他。一头雾水的 Travis 只好驱车前往学校，即在小地图上被标以“Ⅷ”的位置。



流程：刚进校门 Travis 便被一帮不良少年给盯上了，对方手里消防斧，铁棍，球棒等各种武器。先向右侧杀去，在尽头有一个箱子。交手后会发现这些不良少年比之前三途河体育场的“狂热球迷”要强一些。将几批不良少年料理了以后，教学楼的门口会出现“！”。

进入教室后会遇到新的敌人——手里拿着火把的小混混。如果不慎被他们的火把击中，那么 Travis 就会变成一团火球。 着火的时候 HP 会不断下降，小地图上用黄色箭头标注出了灭火器的位置，需要迅速找到这里然后扑灭身上的大火。一路杀尽头，把最后一个区域内的敌人消灭干净后，旁边的大门会出现前往下一场景的“！”

刚刚来到另一边的走廊，一个小混混用火把启动了自动灭火装置，Travis 手中的光剑立刻失效，并且对他自己造成电击。顺着走廊走到尽头可以找到控制室，一路上会有各色喽罗挡道，只不过现在拿他们一点办法都没有。赶紧找到总电源，让那些该死的喷淋器闭嘴，接下来就可以一路杀回去了，将区域内的不良少年全部解决后门口会出现“！”。









接下来会在篮球场内展开激战，并且会出现拿着光剑的敌人，虽然在之前的战斗中也遇到过，但是这里拿光剑的敌人会进行远程攻击，所以尽量不要让他们与自己拉开太大距离，否则会很吃亏。把这里的敌人清理干净后一侧的门会打开，进门后左手边有一个箱子。上楼前不要忘记绕到楼体后面搜寻宝箱，到了楼上后会接到 Sylvia 的电话。之后，杀手榜排名第九的这名杀手就要出现了。

BOSS:Shinobu

排名第 8 的杀手 Shinobu 果然是一个学生，她的武器是一把日本刀。在找到她的时候，她正准备结果几个学生的性命，在之后的对话中得知因为那些人知道了 Shinobu 的杀手身份为了掩人耳目只能灭口。接受了 Shinobu 的建议，Travis 跟着她前往一个看起来已经废弃了的教学楼。当 Traavis 亮出手中的武器时，Shinobu 眼中立刻杀气腾腾，因为她知道自己的父亲就是死于这样的刀下，并认定 Travis 就是凶手。誓要为父报仇的她立刻展开了猛攻，对决开始。

Shinobu 的攻击方式有很多，普通攻击速度很快，不过只要不乱动的话就可以防御住。但是有几种攻击是必须回避的，比如远程剑气攻击、腿技之后的重击以及突刺攻击，这几招使用前她都需要蓄力，所以看到她身体开始发光了就赶紧回避。但是不要移动得太远，因为在这些距离攻击结束后 Shinobu 会出现比较大的硬直，这时候是攻击的好机会。







在她体力还剩不到 1/3 的时候会施放乱舞技，这招攻击力非常可观，看到她开始蓄力之后立刻回避，不要贪心去进攻，躲得远一点，等她动作结束之后再攻击即可。当 Travis 击败了 Shinobu 的时候并没有像以前那样将对手杀死，只是砍伤了她拿刀的手，并且告诉她，自己很尊敬 Shinobu 的父亲，自己的很多招式都是通过观看他的录影带学会的，只可惜无缘相见，自然更不可能杀死他了。如果 Shinobu 还想找他寻仇的话，就等到变强以后再来找他，他随时随地会等候她前来挑战的。Sylvia 在战斗结束后准时出现了，除了来做善后工作以外，就是来通知 Travis 的排名已经确定上升到了第 8 位。

NO.7 毁灭者 Destroyman

这回要支付的费用瞬间涨到了 25 万，可怜的 Travis 只能无奈地继续出去打工。Sylvia 打来的电话依然这么准时，不过这次电话那头的声音差点把 Travis 震聋， Sylvia 不知是遇到帮派火并了还是置身于某个战乱国家，四周枪炮声震耳欲聋。很明显，这可不是说电话的时候，Sylvia 对着电话大声地告诉 Travis 已经将资料通过信件方式发给他了，然后便收了线。当 Travis 正要出门时，果然发现门封里夹着一封信。看来 Sylvia 也没有想象中那样神通广大，这时候还是得通过这样最古老的方式告诉了他排名第 7 的杀手情报。于是特拉维斯立刻驱车前往地图上标有“Ⅶ”的位置——地铁车站。

流程：进入地铁车站后别急着进站台，左边有个箱子先去开了。接下来进入站台，站台边上有个乘地铁的“！”，不过在上地铁之前，别忘了把站台上的箱子拿了，位置不是很隐蔽，稍微搜寻一下就能找到。地铁上会有喽罗不断阻挠，沿着地铁车厢一路杀过去，一直到最后一节车厢又会有个“！”，从这里可以下车。

下车后别直接出站，有个箱子在楼梯的后面，上楼后还有一个在“！”对面。接着顺路离开地铁站，这里是一个远离市区的偏僻摄影棚，进大门之后前往第一个房间，这里面的喽罗有持枪的，最好优先消灭，不然会给你造成不小的骚扰。悉数消灭这里的敌人后门会打开，可以前往下一个仓库在两个摄影棚之间的空地有个箱子，出门左转再右转就能看到了。经过了两个这样的房间，在第三个摄影棚会遇到一个稍微强一些的拿光剑的敌人，小心应付。将所有敌人打扫干净后会接到 Sylvia 的电话，接着就要面对目前杀手帮排名第 7 的 Destroyman 了。





BOSS:Destroyman

来到一个满是血迹的大厅中，会遇到一个背着包而且彬彬有礼的家伙，怎么看都不像是一个杀手。然而在对话结束之后，对方变身成了Destroyman，甚至打算偷袭Travis。虽然第一次偷袭失败了，但是单纯的Travis仍然没长记性，傻乎乎地与这个家伙握了握手，结果惨遭电击，倒在地上抽搐着。在躲开了Destroyman致命一击后，战斗正式开始。

这次的对手攻击方式有很多种，比如冲击波、震地、放电以及射出光线。冲击波很容易回避，而他放电和震地时只要保持一定距离即可毫发无损，光线攻击可以用光剑抵挡，但是会非常耗电，建议使用翻滚回避。Destroyman在每种攻击结束后都会有一点硬直时间，虽然不长，但是只要一直保持锁定框是红色的话就可以及时冲过去进行攻击。

战斗一段时间后他会打开机关，让自己能上升到空中，这时候无法对他发动攻击，必须先破坏四周的机关让他落下来。所有机关中只有一个是控制Destroyman的，只要破坏了那一个就可以继续战斗，但是它的位置是随机的，所以还需要靠一点运气哦，一般说来都是在离他比较远的几个开关其中之一。







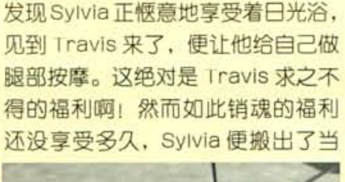


这段插曲过后就可以痛快地将他一口气击倒了，在他体力不多时会增加一种大型激光攻击，无法防御，除了连续地翻滚回避以外，还要多多利用房间里的集装箱等物体，这些掩体可以有效地抵挡这些攻击。在将其击到后，Destroyman向Travis求饶，Travis似乎也打算放过他。当Travis收起光剑后Destroyman便回身使用胸口的机关炮向他射击攻击。早有准备的Travis手起刀落毫不留情地将他给劈成了两半，于是杀手榜NO.7的名字变成了Travis。

NO.6 赫莉·萨莫斯 HOLLY SUMMERS

Sylvia在Travis支付了30万的委托金后准时打来了的电话，不过在电话里说她没有提供任何情报，只是告诉Travis会在海滩等着。驱车前往标有“VI”的海滩，发现Sylvia正惬意地享受着日光浴，见到Travis来了，便让他给自己做腿部按摩。这绝对是Travis求之不得的福利啊！然而如此销魂的福利还没享受多久，Sylvia便搬出了当初的约定，不到NO.1的时候绝对不允许Travis有什么非分之举，并且勒令Travis立刻前去消灭已经在海滩上等候着的NO.6。











流程

这次的地形并不复杂，都是在沙滩上。只不过整块沙滩被分割成了多个小区域，并且每个区域都被电网隔开，必须将本区域的敌人都消灭后才可以去破坏电网前往下一区。这里出现的敌人似乎都是训练有素的兵士，而且很多都装备着枪械类武器，千万不要贸然攻击，不然很容易被打成筛子。

另外需要注意的就是，每隔着一块地段都会进入雷区，布满地雷的沙滩会给Travis造成不小的麻烦。而且除了地雷，这里还有兵士阻拦，战斗的时候需要多留意一些有牌子竖着的地方尽量不要靠近，被炸的可能性会被降低。但是剧情中我们可怜的Travis每次离开雷区的时候都会不幸踩中最后一颗地雷，好在这里只是为了剧情上搞笑，不会消耗生命值。这个任务肯定给你的感觉是非常麻烦，但是倒是有一点能算是不坏的消息，那就是所有的箱子都在很显眼的位置，基本经过了就能看到，别忘了探寻一下。

穿过雷区之后，会来到一个台阶前，这时候会接到Sylvia的电话，做好准备吧，走上楼梯之后前往一块被单独开辟的沙滩上就要面对NO.6，HOLLY SUMMERS了。



BOSS:HOLLY SUMMERS

当Travis来到最后一块沙滩上时，一个装着一条假腿的短发美女已经在等着他了。对话结束后，Travis举刀向她冲去。然而刚踏出第一步便一头栽进了一个被伪装起来的沙坑里。美女很从容地走到了陷阱边上，并且往坑里丢了几颗手雷，把Travis炸了个七荤八素。在这段剧情结束之后，战斗才算进入正轨。

美女就是美女，攻击方式也都非常犀利，可以说她本身就是一件凶器。她能够从假腿里射出跟踪导弹，还会使用飞刀，手中的铁锹则是用于近战。导弹虽然是跟踪的，但是并不难回避，只要在导弹发射后不断移动就可以了，问题是这个沙滩上到处都是陷阱，不慎落入的话虽然不会被导弹击中，但是需要根据屏幕提示进行相应的操作，不然美女扔进来的手雷照样会让你震撼一下。而且这些陷阱并不是一次性的，在战斗中美女会抓住一切机会把它们重新伪装好，虽然地面的颜色深浅会有点不同，但是还是非常容易不慎失足的。

如果在战斗中一直沿着海边或者岩壁一侧跑动的话可以避免落入陷阱，但是就很难抓住攻击机会了。和之前的BOSS一样，在每种攻击结束之后，她会出现一定时间的硬直，抓紧这个时间攻击，但是攻击之后她会扬起沙子立刻跑开。将她的生命值消耗到0之后，战斗结束，进入剧情。Travis显然面对这样的美女无法下杀手，但是这在美女看来是对身为杀手的她的一种侮辱。在温柔地告诉了Travis这个想法，并且让他要永远记住自己后，美女咬住了一颗手雷，放开了保险，巨响过后，香消玉殒。虽然Travis从Sylvia口中得知自己已经成为了杀手榜第6位，但是并不开心。他问出了这个美女的名字……Holly・Summers，并且亲手将其埋葬在沙滩。





卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 平面LIVE 软组织

NO.5 震撼雷兹 Letz Shake

委托金已经达到35万了……Travis努力赚足了的这笔资金后打入了杀手协会的账户，回家后便和Sylvia通了电话。电话的那头又十分热闹，正在度假的Sylvia正玩得忘乎所以呢。但是当Travis问到下一个杀手的情报时，Sylvia却发现是先准备的资料莫名其妙地遗失了。于是她假装信号不佳，顺势掐断了与Travis的通话，并且并没有因此而影响她度假的情绪，继续热舞起来。虽然没有从Sylvia哪里得到NO.5的情报，不过出门后还是会有任务开始点的提示出现，无奈的Travis只好只身向标有“V”的那个区域前进了。



流程

来到市区边缘的一块荒野上，沿着小路一直到达目的地，在一个地道的入口边上有一具女尸。进入地道后别闷头就往前冲，入口处就有两个箱子。前进没多远会有两个人影，但是当Travis刚刚靠近，他们便撒丫子逃走了。接着又出现了一个无法看清面目的穿风衣的男子，Travis靠近后他会逃跑，但是跑两步又会停下，似乎是在等着被追上的样子，反正就跟着他跑吧。









路上会遇到杂兵挡道，但是这里的杂兵都具有小BOSS的实力，身着特殊盔甲，手持光剑。不仅近身搏斗迅速而又致命，远程攻击也让人十分头疼。而且还会成双成对出现，对付起来有一定难度，建议多使用闪避攻击，对方晕眩了以后就立刻用摔角技。这里敌人虽强，但是并不多，所以用不着去发动黑暗模式。跟着风衣男一直跑，快要到达尽头的时候会接到Sylvia的电话，挂上电话后就该走出地道，去和排名第6的杀手Letz Shake较量了。

BOSS:Letz Shake

一副摇滚歌手打扮的他非常嚣张地站在一个巨大的机器旁边，这个巨大机器的顶部竟然是一颗巨大的大脑。而Letz Shake做着猥琐的动作向Travis挑衅着，看来带着这个机器的他非常有信心把Travi揍得连渣都不剩。在一通废话之后，Letz Shake命令机器开始充能，准备攻击Travis。Travis果断拔剑向他们冲来，就在充能即将结束时，那个穿着风衣的神秘男子从天而降，将那个巨型机器劈成了两半，并顺带把Letz Shake也剁成了两截……Travis对此显得相当恼火，大声质问那个风衣男违和抢了自己的猎物。然而风衣男却很淡定，并且做了自我介绍，告诉了Travis自己叫Henry，但是就在他还想继续说些什么的时候，Travis很不耐烦地打断了他的话，并且对其发起挑战。就在战斗一触即发的时候，Sylvia突然出现，拦住Travis，而这时那个风衣男也莫名其妙地不知所踪了。就这样Travis莫名其妙地成为了杀手榜上的NO.5。







NO.4 哈维·莫依塞维奇·沃尔达斯基 HARVEY MOISEWITSCH VOLODARSKII

委托金继续一路走高已经达到了40万，Sylvia的电话照旧很准时地在Travis将相应资金汇入账户后打来了电话。电话的那头她正在做着全身保养，用很销魂的声音邀请Travis一同去观看一场演出。一听到能够与Sylvia约会，Travis的兴致立刻高涨到了极点。当然，这场演出并不单纯，因为NO.4也会在那里等着Travis前去挑战。有美女作陪的话，刀山火海都拦不住Travis，何况区区NO.4！于是在Sylvia挂断电话后，Travis便急匆匆地赶往地铁车站——地图上标有“Ⅳ”的地方。

流程

进入车站便会有小混混前来阻拦，一路杀到站台边上。将站台上的杂兵也全部清除之后便会在站台边出现上车的“！”。

上车之后会出现一个纵向射击的小游戏——《纯白巨人》，具体操作并不复杂，A键是普通攻击，B键是挥刀攻击，能够阻挡四周的子弹，X键可以在蓄力槽充满后释放全屏攻击。这里必须将这个小游戏通关才可以下车，说实话，X360版的这个小游戏要比Wii版难度提高不少，但是仍然只有一关，而且续关次数非常多，所以想要通过并不难。









小游戏通关后，Travis便可以下车了，下车后便会接到Sylvia的电话，这次电话中她的口气充满了媚惑的感觉，并且与以往带有嘲讽的话语有着天壤之别。电话中除了好好挑逗了一番Travis以外，Sylvia还认定Travis的胜率在2000%！还等什么呢？赶快出站去找她吧！剧院门口，Sylvia穿着非常漂亮的晚礼服已经迫不及待了，





一看见Travis便挽住了他的胳膊，亲热地把他拉进了剧院，而Travis自然是已经飘飘然了。原来今晚的演出者便是排行NO.4的HARVEY，而观众只有Travis和Sylvia两个人，在几个小节目之后，HARVEY需要挑一个观众上台配合，自然选中Travis，这也意味着，挑战开始了。

BOSS:HARVEY MOISEWITSCH VOLODARSKII

在配合HARVEY表演完了一个节目之后，Travis与HARVEY在舞台上拔刀相向。这家伙使用的武器是双鞭，攻击方式并不是很多，也都比较容易躲避。双鞭的连续攻击只需要防御即可，但是旋转攻击和突刺攻击需要回避，因为是破防攻击。另外，他还会变出鸽子来撞击Travis，这个有点类似于HOLLY的跟踪导弹，只需要不断跑动就可以躲避。需要强调的是，他的旋转攻击最好部要在刚开始就回避，而是先尽量拉远距离，在逐渐靠近的时候再进行翻滚，这样能够保证完全不被击中。HARVEY以上的攻击结束之后都会有硬直时间，都可以进行反击，而且这家伙很容易被揍晕，这时候用摔角技可以很快的消耗其HP。

在消耗了他一半左右的体力之后，会有新的攻击方式出现。一种只是将画面颠倒，不会直接造成伤害，但是会让操作的感觉非常别扭。不过在这期间使用摔角技的话，画面还是会恢复到正常状态下让玩家进行操作的。另一种是即死攻击，HARVEY会让自己的副手们把Travis关在一个箱子里，这时候一定要根据屏幕上的提示迅速做出相应的操作，然后箱子里会发生爆炸。如果操作成功了，Travis则会与HARVEY一起站在台上向观众们致敬。但是如果操作失败了，Travis就会软趴趴地倒在箱子外面，伴随着Sylvia的尖叫声，准备重新来过吧。






把HARVEY的HP耗干后进入剧情，HARVEY的双眼被Travis刺瞎，然后被绑在了架子上，而那个之前用于表演的巨型电锯毫不留情的将他劈成了两半。在善后工作完成后，Travis与Sylvia站在台上谢幕，确定了Travis爬升到杀手榜的第4名，并且在幕布落下后Sylvia与Travis拥吻在一起。

NO.3 极速风暴 SPEED BUSTER





虽然有了与Sylvia之间那销魂的热吻，但是Travis需要支付给杀手协会的委托金却是一点折扣都没有。这一次的委托金已经高达45万了，而当Travis辛辛苦苦挣到这笔钱后，又得一分不少地从ATM机里面汇到杀手协会的户头上。Sylvia的电话依然是在资金到位后迅速打来了。正在练瑜伽的Sylvia告诉了Travis排名NO.3的杀手所在地名为Speed City，那里是一片废墟，而NO.3被称为住在那里的“魔女”。在对话的最后Sylvia很深情地对Travis说了一句“可不要死掉啊，好么?”接着，Travis从门缝里收到了Sylvia送来的巴士票以及战前赠言，接下来便前往长途巴士站，从那里可以到达第三名的杀手所在地。这里有一个细节，那就是在Travis出门之后会有很长一段时间没有进入loading画面，而是只到Travis养的小猫走出门后才会画面切换。

流程

来到巴士站后会有几批杂兵在这里找麻烦，逐一清理干净以后也不要急着上车，四周好好搜寻一下可以找到不少东西，然后再坐上靠门口那辆门前出现“！”的巴士，上车后汽车会离开车站，开上高速公路。

巴士在高速公路上行驶着，Travis也趁机小憩片刻，然而敌人可是会抓住任何时机前来骚扰的。虽然在车上出现的这些杂兵从数量和质量上来说都不算高，但是车厢中的空间很小，如果被前后夹击了会很不妙，尽量要避免这种状况出现。将车上涌现的几批喽罗搞定之后，会接到Sylvia的电话，接着车厢前部会出现“！”，然后巴士便到达了目的地。

Travis来到这片残破不堪的区域时，发现自己的小猫也在这里，跟着小猫走进一个小巷后，可以做一些战前准备，然后便进入战斗场地了。但是还有一个人比他先来了，那就是Travis的导师，然而他现在已经战斗到精疲力竭了，加上被Travis养的猫分散了注意力，结果被对方的最后一次攻击杀死。做出这一切的便是杀手榜NO.3，号称Speed Buster的一个肥婆。



BOSS:SPEED BUSTER

这次的对手从一个杀手的角度来说那是要多水有多水，攻击方式只有一种，而且依靠的是一门大火力的巨炮，如果没有了这个装备，她就只是个走路蹒跚而且还耳背的老太太而已。不过可不要因为这单一的攻击方式而轻敌，这门巨炮除了射程很远以外，攻击范围覆盖了整条街道，而且伤害非常可观，所以还是颇有难度的。虽然在被击中时根据屏幕提示作出相应操作可以挡住攻击，但是手中光剑的能量很快就会被消耗完。想要完美地躲过攻击必须不断的利用道路两旁的房屋进行掩护。每个小屋都有相应的入口，破坏了入口处门以后就可以进屋躲避了，除了能够找到箱子以及回复道具以外，当然还会有些杂兵前来骚扰，自然要全部消灭，以绝后患。在一点点靠近NO.3后会发现最后一段路末尾有掩体可以利用，这时候就需要破坏路边的那根电线杆，让它倒下来以后砸坏那门的巨炮。就在NO.3咒骂着这门不争气的巨炮时，Travis一气将炮管劈成了两瓣，落在了她的面前。很明显，NO.3对Travis的表现相当满意，觉得他是个很有潜力的年轻人，并且也肯定了Travis的导师——龙的能力。接着作为奖励，NO.3亲Travis一下，不过说实话，我可不认为这能算得上是奖励……最后，NO.3预祝Travis成为最强的杀手，然后便是Travis礼节性的告别，手起刀落，NO.3的脑袋在空中旋转着落在了地上，而Travis则成为了新的NO.3。




NO.2 坏女孩 BAD GIRL

现在需要挑战的杀手只剩两人了，但是委托金继续步步高攀打到了50万。为了占据榜首，Travis又一次将辛苦挣来的钞票汇入了杀手协会的账户。然而奇怪的是这次回到家里却没接到Sylvia的电话，取而代之的是一只信鸽。信鸽带来的信件中在一开头便写着让Travis不要去找她，这让Travis感到非常奇怪，不知道她是离家出走了还是罢工了。但是信中还是告知了排名第二的杀手的所在地，仍然是在棒球场的战斗。作为一个宅男杀手，Travis自然义无反顾地决定一走到底，赶快去解决第2名杀手，让自己成为NO.2吧！

流程

驱车前往三途河体育场后发现门口的护栏被放下，企图冲卡的话只会让自己摔得头破血流而已，这里需要驾车越过这些护栏，只要加速后看准时机，在护栏前向上推右摇杆，摩托车便会高高跃起，到达棒球场外的广场上。在人物开始点还需要越过一个护栏，然后便正式进入任务了。

见到Travis驾车冲进了球场，喽罗们一拥而上，这里可以说是游戏中一次面对敌人数量最多的一次了。但是由于是驾车进入球场的，那么就好好发挥摩托的威力吧，只要撞到他们就能够送他们上路了。这里的难点并不是考验你的驾驶技术，而是要有效地躲避手持枪械的敌人的攻击。他们的攻击会对造成比较大的伤害，受到伤害到达一定程度后，Travis会从车上摔下来，这时候就只能用光剑进行近身战了。在这种状态下难度会进一步提升，敌人手中的枪械射速都很高，仅一轮射击就可以将Travis手中的光剑打到没电，自然这些高危分子需要首先消灭。

将球场上的“狂热球迷”都清理干净之后，球场上的打击手位置会打开一个暗道，从这里下去就要面对BAD GIRL——杀手榜上的NO.2了。









BOSS:BAD GIRL

当Travis来到BAD GIRL所在的这个大厅时，眼前的景象让身为杀手的他也不由得震撼了一下。一个年龄不大穿着糖果装的小女孩正在以杀人作为乐趣，肆意地用球棒攻击从传送带上送下来的被捆绑着的人。见到Travis来了她并没有太吃惊，拿出一罐啤酒，坐进沙发里一边悠闲地喝着啤酒，一边和Travis聊上了。从对话中能看出来，这个小女孩是在通过杀人发泄自己，而Travis对此嗤之以鼻。这样的观点明显让这个BAD GIRL感到不爽，二话没说，抄起身边的球棒与Travis展开了搏斗。

因为小女孩使用的武器是球棒，所以攻击范围并不是很大。在对付她的时候尽量保持一定距离，在她攻击结束后出现硬直时上前攻击。她的普通攻击虽然可以防御，但是对光剑的耗电量非常可观，还是最好以躲避为主。另外，她的蓄力破防攻击都会跟在普通攻击之后，几乎没有空挡，所以回避是非常重要的。相应的，蓄力攻击之后的硬直也会比较大，这时候就有机会达到高连击让她晕眩后使用投技了。

在将她的体力消耗了大约一半左右的时候，她会跑到传送带旁边，将传送下来的人打飞出来砸向Travis。躲避这些人只能使用回避，不过时间要把握好，因为根据你的距离远近，“人弹”飞过来的时机也有所不同。不过这里建议可以站在BAD GIRL身后，这样只需要在她挥棒的时候同时回避就可以轻松多开“人弹”。而且那些人在落地后仍然能走过来对Travis攻击，将他们斩杀的时候如果可以把他们逼到BAD GIRL旁边，还可以顺势对她造成伤害，一举两得。如果觉得这样太麻烦，那么疾苦找个自己顺手的位置，在BAD GIRL把人弹打过来的时候按X键把他们打回去，就像棒球那样。这样不仅可以打断BAD GIRL的人弹攻击，还可以对她造成一些伤害，另外就是还能解除一个成就。在这个阶段，BAD GIRL还会突然坐到地上开始抽泣，楚楚可怜，让人心生怜爱，但是别被这个外表欺骗了，如果你色心大起靠近她的话，那就准备好Retry吧，因为这时候她会趁你靠近时发动即死攻击。

在她还剩不多体力时，孤注一掷的她会将球棒点燃，这时候除了被击中时身上会着火持续费血以外，BAD GIRL还会进行带有火焰效果的震地攻击，不仅范围不小，还很突然，所以回避在这一战中显得尤为重要。

将BAD GIRL击败后，她不肯承认自己的失败，挥舞着球棒还不断地向Travis砸去，全然不顾自己已经被光剑刺穿，鲜血直喷。虽然身上插着一把光剑，但是球棒的威力还是不小，Travis实在感到吃不消，只好对BAD GRIL说她赢了。听到这句话后，BAD GRIL满足地丢下了球棒，倒在了Travis的身上。经过这一战，Travis的排名终于上升到了第2位，但是让他感到奇怪的是，这次前来做善后工作的人员中，没有看到Sylvia的身影。





NO.1 黑星 DARK STAR

在支付了最后的55万之后，Travis满怀希望地回到家中。令他意外的是，Sylvia并没有打电话来，于是他拨通了她的号码。接电话的是一位女士，并且似乎知道Travis是一名宅男杀手。在一番对话后，Travis得知她是Sylvia的母亲。她告诉Travis，Sylvia把他给骗了，杀手协会什么的根本不存在，这些只是Sylvia安排的一场闹剧而已。但是当她得知Travis已经只剩最后一个杀手还没有解决之后，还是让他继续自己的挑战之路，因为“一个纯爷们儿是不会半途而废的”。但是直到电话收线，Travis得到的情报也只是“最危险的敌人就隐藏在这个城市中”这个情报。就在Travis一头雾水地走出房间时，一个不明身份的人明目张胆地骑走了他的摩托车。在一段长途跋







涉之后，他在高速公路的入口处发现了自己的爱车，然而同时，战斗也开始了。

流程

拿到摩托车之后便会跟着一帮不明身份的摩托车手冲上高速公路，路上注意躲避木箱和前方摩托车手丢出来的手雷。不需要想办法去撞倒他们，弄不好还会对自己造成伤害。

下了高速公路之后是在一段土路上前进，除了躲避手雷以外，还要注意横在路当中的树木，要掌握好提前量向上挥动双手的手柄。

前进一段路之后摩托车手会离开 Travis 的视线。取而代之的是迎面射来的光束。在它还在瞄准时注意走蛇形路线，可以比较轻松的躲过光束攻击。最后会发现前方的吊桥正在收起，更具屏幕上的提示按下相应按键让摩托加速，然后越过吊桥。

接下来到达的密林是很容易迷路，不过导师的魂魄这时候会站在路口给 Travis 提示，注意看他所指的方向就可以避免走冤枉路了。路上还会有拿着光剑的杂兵拦截，如果已经消灭后因为迷路回到了这









里，那么还是会有杂兵出现。走到底后，会看到导师的魂魄变成了一封信，读完信后会接到 Sylvia 的电话，最后的决战来临了。在电话里，Sylvia 对 Travis 做了一番真情告白并向他表示歉意，但是接着发表了一同因为种种原因无法在一起的感慨。

BOSS:DARK STAR

一个高大魁梧带着奇特面具的家伙慢慢地走到了 Travis 的面前，他自称是 Travis 的父亲，只是血被魔化了。但是 Travis 却认为这只是个猴戏般的玩笑。然而当那个男人将面具拿开，并让 Travis 回忆过去，回忆自己双亲被杀害的那一天的时候，Travis 想起了一个女人。男人告诉他，这个女人就是他曾经最爱的恋人。就在这时，一只手从他的身后打穿了他的身体，男人倒下了，他的身后是一个女孩。这个女孩告诉 Travis 刚才那个男人完全是在胡扯，看来她才是真正的 BOSS。对话中她承认了自己就是杀死 Travis 双亲的凶手，这让 Travis 想起了初识 Sylvia 的那一天，Sylvia 说自己可以帮助他进行复仇。在接下来的对话中，Travis 得知了一件不敢相信的事情，站在眼前的这个名叫 Jean 的女孩，这个杀死自己双亲的女孩，就是自己的妹妹……









妹妹在战斗中不使用任何武器，但是拳脚相当快，而且每一招的最后一下都是破防攻击，一定要保持相应的距离。注意在她畜力攻击发出冲拳时要算好提前量进行侧移，这样还能迅速上前攻击若干下。在消耗了妹妹 1/3 的体力后，她会缩小战斗的场地，并且攻击方式有所改变。不仅增加了震地攻击，冲拳会连续冲击两次，所以在这一回合的时候不光要算好时间，还要估算好距离，避免被击中而错过反击的机会。另外需要强调的是千万不要企图在妹妹晕眩时使用投技，空手战斗的她能够轻松的反将 Travis 放翻在地。

在继续消耗了妹妹 1/3 的体力后，场地会再度缩小，而冲拳的次数增加到了 3 次。能够回避的地方不多，但是如果距离计算得准确的话，在她发出第二拳的那一瞬间迅速翻滚，可以连同第三拳一起躲过，并且她有八成的几率就停在 Travis 的身边，这时候正式反击的好机会。

将她的体力耗干的时候会伴随着拼刀的提示出现，这里不管玩家如何晃动手柄都会失败。妹妹一击右拳击穿入了 Travis 的左胸，就在这时，被 Travis 放过的原先排名第八的 Shinobu 突然出现，斩断了 Jean 的右手。最后 Travis 忍痛亲手杀死了自己这个已经无法救赎的妹妹。在 Travis 感慨终于走到了最后结束了所有的时候，Sylvia 在远处默默地注视着。



最终战：亨利　Henry

就在 Travis 回到家中坐在马桶上完成了最后一次任务储存后会出现三个选项，选择第三个会有剧情继续发生。就在 Travis 正在感慨一切都结束时，一个黑人杀手突然闯进了他的厕所，就在那个杀手准备动手时，被他身后的人手起刀落结果了性命。而那个人，正是在挑战 Letz Shake 时遇到的那个神秘男子——Henry。似乎他也准备来取 Travis 的性命，但是好在他在院子里等着 Travis 准备好了才开战。

对手的攻击方式有两种，一种是连击数非常高的连续技，只要在最后一击时使用翻滚回避即可躲开，最后一击是破防攻击，而之前的攻击只需要一直锁定他然后离他远一些就可以了。还有一种攻击方式是畜力突刺攻击，这个同样只要锁定住他，然后做圆周运动就可以轻松躲开，这里不建议使用翻滚回避，因为这样离开的距离较远，不容易及时靠近利用对手的硬直时间进行反击。

将他的体力消耗到 0 之后，两人进行了一段对话，这次的对话让 Travis 差点崩溃，和自己打了半天的 Henry 竟然是自己的兄弟，而且更让他无法接受的是，他竟然还是 Sylvia 的丈夫！在 Henry 数落了 Sylvia 的种种不是之后，Travis 一脸坏笑地做出了一个精彩的总结："她也许不是一个好妻子，但是她绝对是一个好女人！"一句话让 Henry 醋意大发，看来这场还要接着打下去，只不过接下来的都是剧情了，各位玩家就请慢慢欣赏吧！

结局

在与 Henry 的最后决战被放在一个画框中后，慢慢等待游戏的字幕结束，画面中会出现带着一个小女孩儿的 Sylvia，而且从她最后的话语中，我们会知道这个小女孩就是 Jean。然后 Sylvia 会冲着屏幕说一句："很可惜，没有续集了哦，呵呵。"说真的，既然有她带着 Jean 在看着那幅兄弟大战的画作却在最后来了这么一手，真不知道须田刚一的葫芦里又在卖什么药了，不过有一点是可以肯定的，我们又被 Sylvia 这个小妖精骗了。

填满你的腰包

游戏中每完成一次杀手排行榜的挑战都可以在战斗时获得数目可观的资金，然而这些资金却无法达到下一次挑战的委托金要求。于是在挑战NO.9之前，Travis会被Sylvia带到一个可以领取各种任务的地点，通过接受各种任务赚取薪水来支付接下来的高额资金。



杀戮任务

这些任务可以在地图上的骷髅标记处领取，这个杀手职业介绍所表面上被伪装成了一个广告公司，只有注册过的杀手才能在这里领取到那人钱财，替人消灾的任务。游戏初期的时候这里的任务非常少，而且也赚不了几个钱，只能多跑几趟才能凑够接下来的委托金额了。随着游戏的发展，任务会不断丰富。



限定时间内杀戮

这个种类的任务会出现不止一次，每一次的任务目标就是前往指定地点，人然后在限定的时间内将区域内的敌人杀死。在初期的此类任务中，如果在限定时间内没有将所有人都击倒的话，任务也可以顺利完成，但是这样不仅会影响任务评价，而且这个人物是按照人头算钱，所以少杀一个自然将就会少拿那么一点。

随着游戏的进程，新出现的此类任务的难度会逐渐提高。这点主要体现在对手手中的武器上，一开始的敌人手中只会有些球棒砍刀之类的凶器，然后便会出现光剑，枪械之类的强力武器。当然了，冒得风险大一些的话，拿到的薪金自然也会多一些，小心一点足以应付这些家伙了，不用太紧张。但是在后期出现的几个这类任务中，必须要在限定时间内将所有人全部干掉，否则会任务失败，这个需要注意一下。

限定时间内目标人物击毙

这类任务也会出现不止一次，而且跟第一种任务有些类似只不过在这个任务中，你会在一群敌人中找到一个被标记的家伙，那个就是我们的任务目标了。这个任务只需要将这个被标记的家伙干掉就能够结束，但是四周的保镖们可不会让你轻易靠近他，所以躲避保镖们的攻击同时如何靠近目标还是需要好好练习的。

当然了，目标人物也不会乖乖地束手就擒，他们也都手持凶器，在喽罗们的簇拥下四处躲藏，并且找机会放冷枪，着实可恶。而且他的生命力也相对较强一些，要多砍两刀才能让他去见上帝。直接关系到这个任务评价的因素就是杀死目标人物所用的时间，虽然这并不会影响到任务完成后的酬劳，但是对于追求完美的玩家以及想拿成就的玩家们来说，还是多多练习速攻的技巧吧。

限定技能杀戮

这个类型的任务就是要求Travis在任务中必须用摔角技或者蓄力攻击来将敌人杀死，否则便是无效攻击。这任务最麻烦的情况就是自己被一群人围在中间，这时候即使你将敌人打晕了，却很容易遭到周围别的方向的攻击，导致错过进行指定攻击的机会。不过这些任务并不需要将场景中的敌人都干掉，到了限制时间后任务便结束。但是任务的结算方式和限定时间杀戮任务一样，这个任务是按照人头领取酬劳的，如果想多拿些银两以及更高的评价的话，还是多解决一些吧。

棒球挑战

如果你喜欢上了那个在挑战NO.9时遇到的那个棒球小游戏的话，那么这个任务一定能够满足你。这个任务就是单独将那一小段单独拿了出来，作为一个可领取的杀戮任务进行。这个任务也是按照人头收费，一共有九个人站成直线。任务中照样有三次击球机会，三球之内将9人全部击倒便可顺利通过。

这个任务中根据你击球时机把握的不同，球的杀伤力也会不一样，如果时间把握得比较好的话，可以一球定乾坤。但是随着游戏的深入，这个任务的难度也在不断提高，主要表现在投手的球速会越来越快，很不好掌握时机。

百人斩挑战

这是所有任务中单次任务酬劳最高的任务了，完成一次可以拿到90000的酬劳。当然了，这个任务不会让你轻松完成的。如果小看这100人的挑战，那么当你被一群人围起来的时候，就准备好被乱刀砍翻吧。在这个任务中要尽量避免四面受敌，多进行跑动，这样可以尽量让敌人在同一方向出现。另外，这个任务中就需要活用"RT+Y"的重攻击了，因为这样的攻击基本可以一刀解决一个，除了拿光剑的BOSS级人物以外，其他杂兵完全不是对手。不过这个任务如果没有在限定时间内将100人全部解决的话，那么任务就会失败。

异常事件挑战

这个任务很奇怪，首先，在领取任务时你完全不会知道任务结束后能得到什么报酬，另外就是在任务中会遇到各种稀奇古怪的事情，其实就是画面上下颠倒。这个任务并不能说有多难，主要还是看玩家对游戏的熟悉程度以及对玩家的方向感有着相当高的要求。如果实在不适应这个任务，那么还是去做别的事情吧。

无伤挑战

这个任务不是在杀手职业介绍所领取，而是根据游戏的进程，不断有任务地点出现。在这个任务中，Travis在任务开始后会只剩一滴血，只要被打中一下便会任务失败。而随着游戏的深入，越到后面敌人越发难以对付，所以在练好自己身手之前还是不要贸然挑战这个任务吧。



社区任务

整天打打杀杀也许会觉得有些累了吧，如果对于杀戮任务有些抗拒了，那么这里还有各种社区任务可以领取。地图上小人图标的地点可以为各种闲散人员提供社区跑腿类杂活，在进店的时候，店主总会跟你说什么这里是三流的人才来的地方，但是所有一流的人都是从三流慢慢奋斗上去的云云。不过不管是一流的还是三流的，不干活就没钱拿这都是一样的。另外，每完成一个社区任务，都会有相应的新杀手任务出现。



检椰子

这个任务是要采摘椰子提供给海滩边上的冷饮摊，一个椰子2000，一共有3分钟时间。任务开始后去找椰子树，靠近后有些椰子树会出现A键的提示，这时候就连按A键对椰子树完成一套连续技，然后便会有椰子掉下来。靠近椰子按A键拾取后带给冷饮摊主，行走的过程中可以按连打A键加速。不过这个任务有一点拼人品的感觉，大部分的椰子树上只会掉下一个椰子，但是万一某一次任务的时候人品爆发，一棵树上最多可以掉下3颗椰子。

除草

这回要帮助住宅区的住户清除院子里的杂草，院子不大，但是杂草丛生。这个任务有2分钟的时间，每小块草被清除后可得到300的酬劳。而除草机的操作和平时驾车的操作是基本一样的，但是第一速度慢很多，第二可活动的范围也很小，如果找到技巧的话，完全可以在规定的时间内把整个院子都清理干净，报酬自然也会很丰厚了。

捡垃圾

任务开始后街道上会出现很多易拉罐、包装纸之类的垃圾，而Travis要将这些垃圾捡进自己背着的筐子里去。看到有提示出现后按A键是拾取，然后向上推动RS就是把垃圾扔进筐中。这个任务有3分钟时间，每清理一个垃圾的酬劳是1000。而且任务中的垃圾是在一小块区域里不断刷新的，所以如果能够熟练操作的话，这时一个很赚钱的工作。

加油站打工

这次的任务是到加油站做小弟，站在加油机旁，车辆开过来后按RT加油。每种车的油量都不同，不要让油量超过计量表中的警戒线，看准时机松开按键，否则Travis的身上会着火，而这辆车也宣告加油失败了。这个任务有3分钟时间，每成功给一辆车加油可以得到的报酬为2000。这里的汽车也都是不断刷新的，但是在这个限制时间内，前来加油的车辆数目变化不会很大。

拆除地雷

这算是一个比较危险的任务了，Travis得拿着探雷器在沙滩上搜寻，当探雷器发出警报声时就表示周围有地雷，这时候得慢慢转身并移动，当看到有提示按A键的时候就可以按照提示将地雷查出来了。这个任务的时间是3分钟，每拆一个地雷可以得到2000的报酬。这个任务之所以危险是因为探雷器并不能准确的探知地雷的位置，如果一不小心的话，有可能会自己踩上哦。

清除涂鸦

城里某处的涂鸦非常严重，Travis受委托前去清理，每清除一张涂鸦可以获得报酬2000，任务时间是3分钟。这些涂鸦并不难找，在小地图上有标注每处涂鸦的位置，而且每次的位置都是固定的，多玩两次可以摸出最佳路线。找到涂鸦后靠近会提示按A键，然后再根据屏幕提示晃动RS或者LS。

抓捕猫咪

这是一个纯QTE的任务，为了将四散的猫咪都抓回来，必须根据屏幕上给出的提示迅速做出相应的反应。如果做错或者超过提示时间，猫咪就会跑掉。任务时间为3分钟，每抓一只猫有报酬3000。这些猫咪在小地图上会通过猫头来显示，而且每只猫咪需要逗弄的时间还不太一样，有的只需2、3下就会上钩，但是有的却需要至少5、6次才会乖乖被Travis带走。

抓蝎子

这个任务有点类似于捡垃圾的任务，但是却让人头疼很多，第一，蝎子会躲藏，需要自己去搜寻；第二，蝎子会蜇人，如果不慎被蝎子蛰了，要在生命值下方的读秒结束前去找委托人拿抗毒血清来脱离危险。这个任务有3分钟时间，每只蝎子的酬劳是3000。具体捉蝎子的操作方式和捡垃圾如出一辙，但是找寻这些小东西却需要花费不少时间。

飞车特技

这是社区任务中的最后一个任务了，成功的话直接会有50000的报酬。而具体需要做的事情，就是在任务开始后的3分钟内，沿着地上的路标前往海边的那块跳板。在保持高速度冲上跳板的同时，不要忘记前推RS让摩托车腾空，否则Travis会滚落到海中，任务失败。

人物及武器升级

身体锻炼

作为一个杀手，有着强健的体魄，敏捷的身手以及耐打的躯体是必须的，所以Travis必须不断提高自己的攻击力以及生命上限。在游戏中的前几名接受挑战的杀手阵亡后都会留下提高生命上限的道具作为战利品。然而只靠战利品来提升是远远不够的，这时候就需要去找导师——龙。

在龙的居所，Travis可以接受各种训练，已达到各方面的提升，每一种训练基本都是通过按键连打来完成的。虽然效果很好，但是每一种训练都需要收费，而且到了游戏后期还会水涨船高……

另外在师傅居所的旁边有一家小酒馆，里面有位天天喝得烂醉的家伙名叫Lovikov，不过别被他现在的颓废样给骗了，如果将地图上的橙色小球收集齐了交给他，可以在他那里学到不少好东西。

武器升级

如果没有一个顺手的家伙，对于杀手来说可是再糟糕不过了。而为了能够面对接下来的强敌，我们也必须给Travis更换武器。他的初始武器是从购物网上拍下来的，自然不会是什么太犀利的武器，这时我们就需要Naomi博士的帮助了。

Naomi博士是个身材火辣但是脾气暴躁的武器专家，每当Travis拿到点新鲜玩意儿的时候别忘了送到她那里去给她研究研究。过不了多久便会有新的强力武器在她的研究所里出售，当然了，这个价格也是相当可观的，还是努力赚钱吧。此外，在博士那里可以买到一些加装在武器上的小玩意儿，这些都是可以帮助玩家搜寻隐藏要素的辅助品，如果资金充裕的话，装一个也无妨。

隐藏要素

本作的隐藏要素基本上与Wii版的没有太大差别，橙色小球的寻找，卡片收集，从垃圾箱里找T恤，搜索埋在地下的宝物……除了垃圾箱里的T恤比较费时一些，其他的宝物都可以通过在Naomi博士购买的探测器来寻找。在加装了这些装置后，卡片、小球和隐藏金钱在地图上都会有标注，如果在某处听到了奇特的声音或者手柄开始震动，那就赶紧留意一下吧，这些东西就在周围了。

虽然这些隐藏要素都是一样的，但是有一个新模式可是之前所没有的，那就是新模式"Very sweet mode"的加入。在真·结局（与Henry战斗）结束后，这个模式会出现在"Sweet mode"之前。这个模式的最大看点自然就是游戏中的女性角色的服装了。不光是Sylvia，包括各个杀手也都重新披挂，身上的衣服比起以前那是简单了许多啊！相信这对于英雄们是个不小的吸引力。

结束语

本作是由知名制作人须田刚一担任监督，必然贯彻着他那种略显诡异的强烈的个人感觉。不过与之前的作品不同的是，本作并没有采用类似于《Killer7》那种晦涩阴郁的题材，而是讲述了一段相当搞笑的无厘头故事。然而虽然有这样的变化，当你看到那浓重渲染以及特有的叙事手法时，肯定会一下就能想到，这绝对是须田刚一的作品。

这次的《英雄不再 英雄们的乐园》是Wii版的重制版，在画面上的提升一目了然。当然提升的不光是画面，游戏的难度略有提高，这让本作即使换成了手柄操作，紧张感也丝毫没有减弱。在X360版中采用的是Wii版欧美版的尺度，有着大量的断肢以及夸张的血迹。

另外本作还准备了另一个惊喜，那就是加入了日文配音，而且请来的声优阵容也颇为豪华。个人觉得如果把这样的声优表印在包装背面，会不会能够吸引一群声优控争相购买而提高销量呢？不过有一点不知道是厂商的疏忽还是设定如此，当游戏中选择日文配音的时候，字幕便会无法开启。





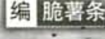
《战地 恶人连 2》网战全解析



战地 恶人连2	EA	主视角射击
X360 Battlefield: Bad Company 2		美版
2010年3月2日	1～24人	59.99美元
		对应玩家年龄：17岁以上

《战地 恶人连 2》独特的网战一定深深吸引了很多玩家，不仅仅是考验你的枪法、更是需要队友间纯熟的配合。而且各类建筑可以破坏的设定让网战之中充满了变数。玩家必须绷紧每一根神经投入于网战之中，相信这样刺激的过程一定令你欲罢不能。这次请来了以 Yuda 同学为首的老兵众，一起带你走进硝烟弥漫的战场之中。

文 Yuda、forest_noir、西山一根柴、JOJO 编 脆薯条 美编 木仙



四大职业介绍

突击兵（ASSUALT）

职业装备： 榴弹（烟雾弹）或 C4 以及弹药补给包

特　　点： 笔者最喜欢的兵种，当你有足够经验的时候你会发现，战场上面缺的不是医疗包，而是更多的子弹。突击步枪具有稳定性高、射速快、射程远等特点，更有榴弹炮的火力压制以及烟雾弹的战术需要，加上自己能够补给的优势，能够深入敌后给予对方极大的打击。身背 C4 的突击兵能够炸毁地方载具，能够炸掉 M-COM，所以说该兵种是“万金油”的说法并不为过。





工程兵（ENGINEER）

职业装备： 反载具武器（反载具地雷和各种火箭发射器）以及维修工具

特　　点： 工程兵的主武器是小口径的突击步枪，相对于突击步枪而言，该兵种武器具有更快的射速以及无弹道，更隐蔽。但缺点是子弹太少，需要突击兵的弹药补给，依赖性较大。工程兵的火箭发射器是载具的噩梦，在标记枪的配合下，工程兵能够在远方对该载具做精确打击。在火箭发射器中，只有 M136 AT4 不能使用标记枪制导，但可以手控制导。在此笔者推荐一款杀人利器，M2 Carl Gustav AT 对步兵伤害奇高，速度更快等特点，能够精确打击敌方步兵。



狙击手（RECON）

职业装备： C4 或远程迫击炮以及声纳探测球

特　　点： 狙击手的武器当然是狙击枪，狙击枪分为半自动和手动，手动狙击步枪威力大，配合上 12X 光学瞄准镜能够在超远距离给予对方一击毙命。半自动狙击步枪更适合冲锋狙击手，配上红点瞄准可以当步枪用。迫击炮在后期职业升级中解锁，对于那些蹲点的步兵以及载具进行炮火呼叫，轰炸范围广。声纳探测球是配合队友推进的好东西，对于那些躲在掩体后面以及房子里面的敌人来说，听到滴滴的声音时已经是一种心理打击了。

医疗兵（MEDIC）

职业装备： 电击器以及医疗包

特　　点： 医疗兵的主武器是轻型机枪，轻型机枪的火力压制让队友能够迅速到达指定目标。医疗兵的电击器能够复活队友，也能够电死敌人，医疗包能够加快受伤者的回复速度。正面战场上，特别是进攻方，医疗兵是不可或缺的兵种，主武器推荐 M60 LMG。



职业专长

Red Dot Sight——红点瞄准镜，具备瞄准速度快，视野效果好的特点

4X Rifle Scope——四倍光学瞄准镜，相对于红点瞄准，该镜有更远视野效果，十字准心能够更精确的瞄准。

Marksman Assault Rifle Training——提升突击步枪精度，减小后坐力 20%

12x High Power Scope——12 倍率狙击镜

通用专长

专长 1

Lightweicht Combat Equipment——装备轻量化，加快士兵的跑步速度 1.1 倍。

Ammo Hip Bandolier——大容量弹药带，提升主战枪和手枪的子弹携带量提升 1.75 倍。

Grenade Vest——榴弹背心，提升手榴弹和各式榴弹的携带量至 2 倍。

Gauge Slugs——12 号口径脱壳独头弹，此专长在 HARDCORE 模式中加上马格南子弹可以一击毙命。

Explosives Leg Pouch——炸药腿带，提升榴弹、C4、火箭和地雷的携带量至 2 倍。

专长 2

Ceramic Body Armor——陶瓷防弹插板，提升士兵的生命值至 1.25 倍。

Magnum Ammunition——马格南子弹，提升主枪、手枪的子弹威力至 1.25 倍。

Improved Demolitions——高效混合炸药，提升榴弹、C4、火箭和地雷的威力至 1.25 倍。

Extended shotgun magazine——大容量霰弹弹匣，霰弹弹匣容量扩充到初始的 2 倍。

专长 3

Electronic Warfare Package——电子战模块，通过装备最先进的跟踪系统来强化车载动态探测器的探测范围，被动型。

Active Armor Upgrade——反应装甲，通过装备反应装甲来提升载具防御力。受到的伤害降至 75%，被动型。

Improved Warheads Package——弹头强化模块，通过使用钢制强化、火药快速燃烧的弹头来提升载具攻击力至 1.25 倍，被动型，运输载具使用无效。

Quick Reload Package——快速装填系统模块，通过装备强化后的弹药机架来提升主武器装填速度。装填耗时减少至 75%，被动型，运输载具使用无效。

Smoke Countermeasures Package——烟雾紧急对应措施模块，通过装备 6 个车载烟雾散播器来释放烟雾。烟雾制造效果强，范围广。若是在烟雾范围内的我方单位已被敌军标记／报点，则标记／报点失效。未被标记／报点的我方单位在一定时间内对标记／报点免疫。运输载具使用无效，主动型。

High Power Optics Package——高级光学火控系统模块俗称视野强化。通过装备高级光学火控系统来提升驾驶席视野，主动型，运输载具使用无效。

Alternate Weapon Package——副武器模块，驾驶席可以使用副武器进行攻击，主动型，运输载具使用无效。

地图深度分析



Arica Harbour 阿里卡港口

进攻要点：

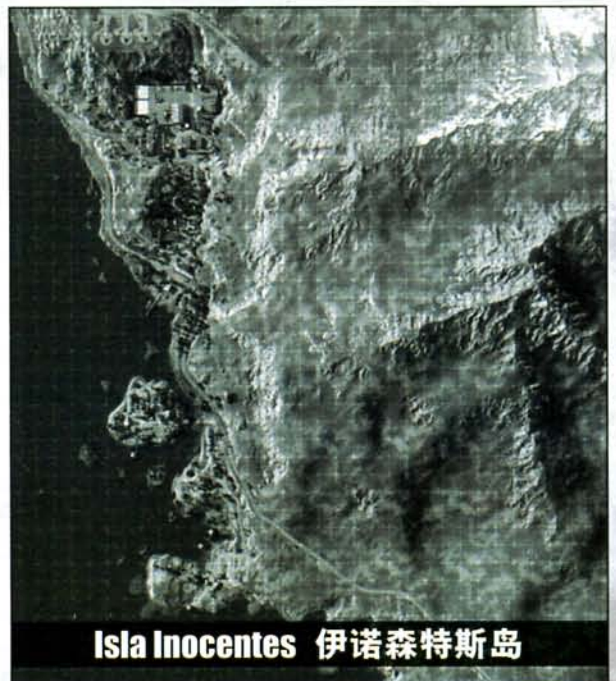
1号基地，选用工程兵，技能3选用High Power Optics Package—高级光学火控系统模块，也就是载具双倍瞄准。使用远程坦克轰炸M-COM，因为第一个基地对进攻方步兵没有绝对优势，左右山头都会有防守方的侦察兵，视野好，步兵装炸药无异于送死。在我方三辆坦克的优势情况下利用120mm主炮炸掉M-COM。阿里卡港口这幅地图地势相对平坦，比较空旷，很多狙击手喜欢藏匿于左侧山头，但生存率极低，主要是因为我方侧山头没有较好的掩体，只有几块大石头，没有树木等隐蔽物体，并且防守方随时可以翻山而过将你打个措手不及。笔者在此推荐在左侧的废弃巴士里能够提高生存率，并且视野也不会差到哪里。UAV尽可能地压制左侧上头的地方侦察兵，如果有机会可以对防守方的坦克进行轰炸，减小我方坦克压力。随着1号基地的占领，我方载具补给只有一辆坦克和一辆悍马。此时利用剩下的坦克优势优先轰塌B点所在的楼房。笔者以为，从左侧的山坡下去进攻相对有利。与右侧想比，左侧楼房相对密集，并且只有前方出现敌人。用爆炸物将A点门打开后，利用烟雾弹或者坦克步兵压制上去，这个点难度其实并不大。

2号基地占领后值得一提的是，基地右侧的树上是可以跳上去的，随着3号基地的出现，此狙击位可以将基地内敌军动向了如指掌。不善于用狙的人难道悲剧了么，那么我来为大家推荐一条线路。从2号基地右侧一直沿右侧走，发现敌人不要开枪，那样会完全暴露你的位置，一直走到最右下侧，然后迅速通过桥梁下方，从桥梁最右方突入，沿着火车走到最后一节车厢，爬上楼梯。这时候你会发现很多敌人的菊花对你绽开。还犹豫什么，统统收下吧。

4号基地进攻稍显挑战，A点拿下问题不大，关键是如何突破B点。参考图示，从3号基地桥梁跳下，迂回进入B点后方，配合正面进攻。你的任务是，在箱子被点亮后尽可能地消灭从后方及右侧尝试进入室内拆弹的敌人。

5号基地就属于纯粹的攻坚战了，笔者能力有限也未能尝试出屡试不爽的战术来给大家，烟雾弹以及坦克压制是最常用战术。不过本人的好友可以利用坦克超远距离对最后一个基地做精确打击。位置大概是在3号基地右方，那个空旷的仓库旁边，有兴趣的朋友可以尝试尝试。





Isla Inocentes 伊诺森特斯岛

进攻要点：

伊诺森特斯岛这张地图，进攻方难度不大。开始游戏后迅速登上黑鹰，我方两架黑鹰，一架满载直接停落在B点，迅速弃机后点亮B点，另一架黑鹰在空中盘旋为下面队友做掩护以及利用黑鹰上的加特林机枪对敌人进行火力压制。此时敌人注意力完全集中在B点，趁此机会其他队友利用摩托艇快速登陆A点抢占，用闪电战术直接给对方来个措手不及。只要能够拿下一个点，敌方基地基本被渗透，趁势拿下另外一个点。

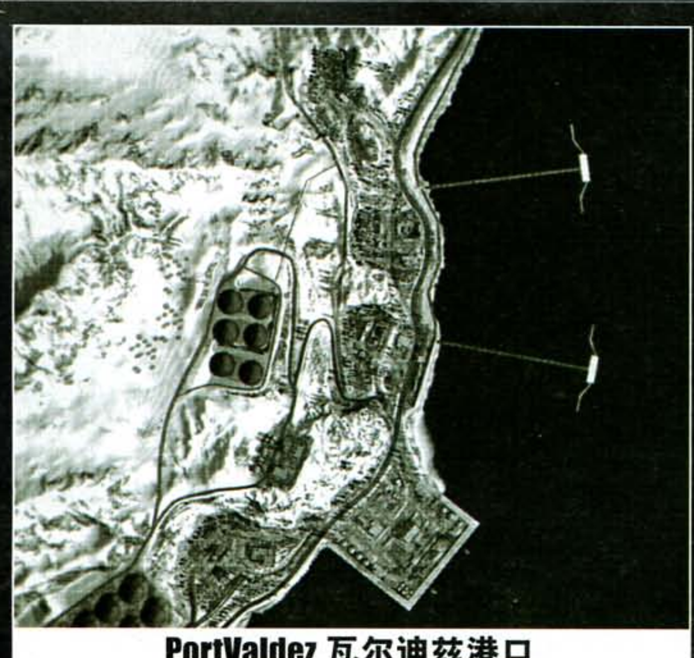
此图侦察兵比较关键，在此笔者推荐两个狙击位供大家参考。队友点亮M-COM后，侦察兵的迫击炮呼叫可以对那些尝试拆弹的敌人进行有效打击。

1号基地攻下后，我方基地供给了装甲运兵车。2号基地能否顺利攻下，主要力量是步兵车的压制力。进攻采用水陆双向进攻，陆攻是主攻手，运兵车的强大火力配合上步兵的推进，迅速到达敌人A点。此时A点不是关键，如果装甲车遇到强大的火力，可以对大部分敌人进行牵制，从而水路一侧佯装对B点发起攻击，减轻装甲车压力。一旦B点得手，装甲车需奋力压向B点掩护。跟随装甲车的步兵直接从A点渗透到敌人后方，进行骚扰牵制。2号基地的B点是关键。

3号基地最重要的因素在于，MI-24武装运输直升机。在2号基地被攻陷的时候，我方UAV还在需要利用地狱火导弹压制住还未起飞的飞机。一旦飞机起飞，那么地面上的步兵将成为鱼肉。

一旦敌方飞机起飞，装甲运兵车的主要任务就是将其击落。其他队友压制好山头，将3号基地内的机枪台都清理掉。当飞机击落时，迅速掩护步兵压向基地。

笔者在这个图中经常偷取对方的飞机，从左侧山头迅速前进，配合烟雾弹，绕过铁丝网站在绿色布块后面，注意小地图，飞机刷出来后迅速划开布窃走飞机。此时被鱼肉的该防守方了。



进攻要点：

相信大家对这幅地图再熟悉不过了，因为在DEMO出的时候此图就早已放出。作为进攻方，在攻击1号基地时，利用坦克远点轰炸可以将B点房子直接轰塌，注意坦克远点轰炸位置，否则你会被左侧烂尾楼以及旁边的陶式反坦克炮击中。难点在于A点，A点地形宽阔，地势低洼，烂尾楼三楼会有防弹重机枪台。除了利用摩托车装满C4的暴力战术之外，笔者为大家解析一条线路。从基地左侧山坡下去，首先清理掉重机枪，一路前进到烂尾楼左侧。坦克的厚重装甲及主炮加上同轴机枪对该地点进行压制。因为烂尾楼后面就是防守方的重生点。这样一来，所有防守方注意力都集中在坦克上，为队友攻击A点减轻了绝大部分压力。还有一句话不得不提的是，注意地上的地雷。

2号基地相对来说显得较为容易，因为两个点都可以直接轰塌。有玩家会说，B点楼房没有角度，不能完全拆除。我为大家提供一条线路，A点拆掉后，T-90坦克从右边山头爬坡下去，步兵要掩护坦克对那些在山坡下面的防守方进行打击，坦克下坡后开往右边树林对B点进行炮击，轰掉墙即可。

3号基地难度有所提升，防守方不仅有了自行火炮还有了步兵的噩梦—Apache。在2号基地即将攻下的同时，UAV应该隐蔽，准备对3号基地的武装直升机进行压制。在Hardcore（真实）模式中，本人更喜欢使用UAV配合视野强化技能，对敌人的载具进行超远距离精确打击。一旦对方飞机技术娴熟，基本上进攻方就悲剧了。一旦飞机起飞，需要用防空车＋坦克＋重机枪进行联合防空，让



1-2名队友在最初的出生地守着，很多人都愿意把飞机开到那里去维修，接下来怎么做就不用我多说了吧。还有一条偷飞机的线路，从左侧山坡下去，游泳到第二个楼梯（最多只能游到这，再远就自杀了），从集装箱后面一直绕到烂尾楼附近。不过这条路已经被人摸偷了，有时候会被伏击，大家慎重选择。

4号基地也是纯属的攻坚战了，笔者本人喜欢剑走偏锋，先拿B点再取A点。参考图示，坦克从下面大路一直走到最尽头，这里坦克可以直接爬上山坡，而不用走正面。此时坦克可以完全推进，绕到敌人身后，点亮B点。此时可以派1-2名队友到B点后面的集装箱楼里面进行火力压制，坦克到B点侧面进行压制。对于A点，笔者本人也没有更好的办法，扔手雷和榴弹炮是不错的选择。把外围墙体炸开后，先对房间里面丢扔一轮的手榴弹，配合上狙击手的声纳探测球可以清理掉一部分敌人。然后集体冲锋，这样效果不错。当箱子点亮后，可以去楼上进行埋伏，如果有人拆弹可以从2楼的天窗往下面扔手雷，不但可以炸死正在拆弹的敌人，也可以对M-COM有一定的伤害。

注：对于以上的战术及路线，只是笔者经常使用的战术心得，对于遇到的具体情况要临机应变。

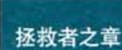
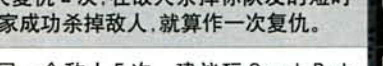
全勋章解锁一览

勋章系统由武器襟章、步兵襟章及战斗命令襟章三部分组成。

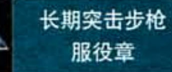
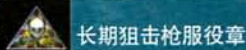
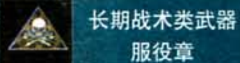
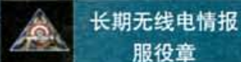
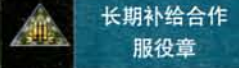
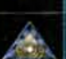
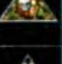
武器襟章

勋章	条件	勋章	条件
突击步枪效率章	用任何突击步枪在一局中杀7个敌人	侦察合作章	用侦察兵职业在一局中用侦察球侦察到5个敌人，并且这些敌人被队友干掉。
SMG效率章	用任何SMG在一局中杀7个敌人	榴弹发射器效率章	用榴弹发射器配件在一局中杀4个敌人
轻机枪效率章	用任何轻机枪在一局中杀7个敌人	火箭筒效率章	用火箭筒在一局中杀4个敌人
轻机枪效率章	用任何轻机枪在一局中杀7个敌人	霰弹枪效率章	用任何霰弹枪在一局中杀4个敌人（喷子到Lv2了就能解锁）
狙击枪效率章	用任何狙击枪在一局中杀7个敌人	手枪效率章	用任何手枪在一局中杀4个敌人
补给合作章	用突击兵职业在一局中成功补给队友7次	近身攻击效率章	用刀在一局中杀4个敌人，近身刀杀的敌人会掉下狗牌
修理合作章	用工程师职业在一局中修理载具7次，工程师修理坦克很容易达成。	固定武器站效率章	用固定武器台（重MG，雷射制导RPG，RPG炮台）在一局中杀6个敌人
复活合作章	用医疗兵职业在一局内复活5次队友，记住地上的死人10秒后会消失。	爆炸武器效率章	用手雷 C4或者载具炮弹在一局中轰死4个敌人

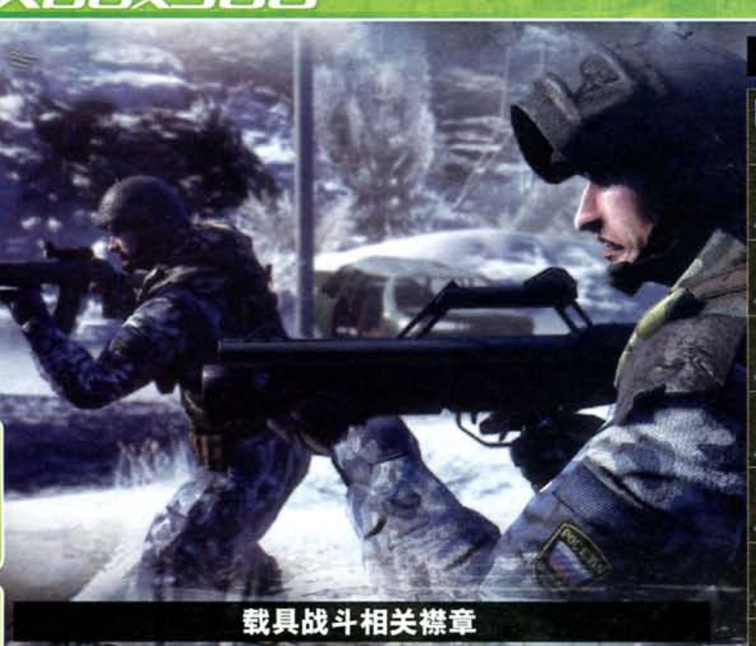
步兵相关战斗襟章

图标	名称	条件	图标	名称	条件
	协助杀人章	一局中协助杀人7次，将敌人击倒受伤但不杀他，留给队友杀掉的话就算一次协助杀人。还有报点一名敌人，如果队友杀了他的话也算一次协助杀人。		神枪手之章	一局中爆头5次
	拯救者之章	一局中拯救队友2次，当队友出于濒死的状态并在承受敌人攻击时，如果玩家解决了正在威胁队友的敌人，就算一次拯救。		战斗高效章	一命杀6人
	复仇者之章	一局中向敌人复仇2次，在敌人杀掉你队友的短时间内，如果玩家成功杀掉敌人，就算作一次复仇。		战斗优秀章	一命杀8人，用飞机和坦克吧。
	复仇女神之章	一局中杀掉同一个敌人5次。建议玩Squad Rush模式。		黄金小队章	保持自己的队伍总得分最高，选一些熟悉的队友，多利用不同职业配合，特别是医疗兵可以增加不少分数。
	以牙还牙之章	一局里面干掉那个杀了你5次的敌人。		王牌之章	保持一局网战中自己的战斗总得分最高。

勋章

图标	名称	条件
	长期突击步枪服役章	用任何突击步枪武器累计杀500个敌人
	长期SMG服役章	用任何SMG武器累计杀500个敌人
	长期辅助系武器服役章	使用轻机枪（light machine gun）累计杀500个敌人
	长期狙击枪服役章	使用狙击枪累计杀500个敌人
	长期战术类武器服役章	使用喷子累计杀500个敌人（rank2解锁喷子）
	长期无线电情报服役章	Rank1后把手枪换成tracer darts，用它累计追踪敌人的载具500次。
	杰出手枪战斗章	用手枪累计杀500人，不建议为了这个章手枪冲锋，那是找死，顺其自然的解吧
	长期补给合作服役章	累计补给队友弹药100次
	长期修理服役章	累计修理友军载具100次，这个解起来真tmd长，建议长期混黑鹰的副驾驶，飞机有损坏就修理。
	长期医疗服役章	累计医药包治疗队友或者自己100次
	长期侦察服役章	累计用侦察球协助侦察到100个敌人，并且这些敌人被友军消灭。
	模范神枪手之章	狙击枪爆100个头
	卓越遥控爆破章	用C4累计炸死100个敌人
	战场老兵章	累计杀死5000个敌人
	卓越报复战斗章	累计夺得5个复仇女神之章和5个以牙还牙之章
	反载具战斗章	累计摧毁200辆载具
	卓越反载具战斗章	累计摧毁500辆载具
	精英近战战斗章	累计刀杀200敌人
	卓越手雷战斗章	累计用手雷炸死100个敌人
	精英神枪手之章	累计爆头500次
	卓越炮弹战斗章	累计用炮击炮杀掉100个敌人（Recon可以解锁Mortar）
	卓越载具知识章	得到所有载具的铜星评价
	卓越武器知识章	得到所有枪械的铜星评价
	服役精英章	解锁所有的徽章（PINS全获得 这个要得到不容易）
	模范载具服役章	解锁所有的载具相关徽章
	模范战斗服役章	解锁所有的战斗相关徽章
	模范武器服役章	解锁所有的武器相关徽章
	卓越战地知识章	得到所有武器和载具的铜星评定
	模范战地知识章	得到10个银星评定
	精英战地知识章	得到5个金星评定
	大无畏战地知识章	得到2个白金星评定





战斗命令襟章

	小队成员章	一局中执行友军发出的攻击和防守的命令各一次。当队友 tag 了攻击地方目标和防守目标后,玩家遵照命令执行攻击和防守被 tag 目标的时候,就能获得这个章。
	M-Com 摧毁者章	一局中摧毁 3 个敌人的 M-Com 盒, Rush 模式下地图上可以找到敌人的 M-Com 盒子。记得只能炸敌人的。
	M-Com 守卫者章	在 Rush 模式下,如果你在本部内杀掉 6 个敌人,就算作成功防守 M-Com 盒子 6 次。这样成功防守 6 次就能解开了。
	Rush 模式胜利者章	赢得一局 rush 模式的比赛。
	小队 Rush 模式胜利者章	赢得一局 Squad Rush 模式比赛。
	抢旗者之章	Conquest 模式下成功抢旗 3 次。
	守旗者之章	Conquest 模式下杀死 6 个夺旗范围内的敌人。
	Conquest 模式胜利者章	夺得一盘 Conquest 游戏的胜利
	小队 Deathmatch 之章	夺得一盘 Squad Deathmatch 游戏的胜利。

载具战斗相关襟章

	轮子公害章	使用任何载具一局中碾死撞死 3 个敌人,天上飞的也可以,在沙漠图中进攻方使用悍马达成
	海军战争章	一局中使用海上载具杀 4 个敌人,坐在副驾驶用枪杀人不算。这个难度不小
	空军战争章	一局中使用空中载具杀 5 个敌人,武直开不好那就用 UAV 吧。
	坦克战争章	一局中使用坦克杀 7 个敌人,比较容易的。
	车辆战争章	一局中使用非坦克的路上载具杀 4 个敌人,悍马重机枪,沙漠 RUSH 图达成。
	反载具高效章	一局中干掉 4 部敌方载具,丢地雷吧。

特别提示

武器和载具星级分类系统

铜星 ➡ 银星 ➡ 金星 ➡ 金星 2 ➡ 金星 3 ➡ 金星 4 ➡ 金星 5 ➡ 金星 6 ➡ 金星 7 ➡ 金星 8 ➡ 金星 9 ➡ 金星 10 ➡ 白金

想在一局中获得高分,那就选择不同的职业获得不同的武器及战斗襟章,每个襟章分数在 100~200 分之间,勋章在 5000~1000 分。

武器介绍

每把武器都有自己的特点,只有喜欢的武器,没有打不死人的枪。对于初上手的玩家,哪把枪才是自己最忠实的伙伴呢?



图表中武器的主要参数说明

-Damage(武器威力)

武器威力在近身时为最大值,随着射程增加逐渐衰减,最终固定在一个最小值。

全武器爆头是 2 倍伤害。

-Rate of Fire(射速)

"Rate" 表示每分钟射出的子弹数量

"Time" 表示 2 发子弹射出的间隔

-Reload Time(装弹时间)

"Time" 表示完整完成一次换弹夹的时间,即换弹夹动作完全结束

"Add" 表示换弹夹开始到屏幕右下角弹夹数量变化的时间(此时可以通过切换武器来取消剩余动作)

-Spread, Recoil and Kick(子弹散布、后坐力和后座感)

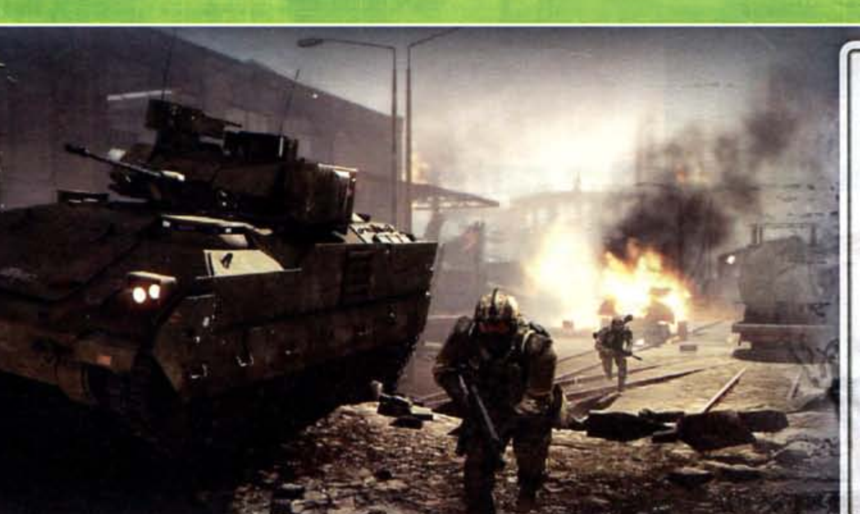
有很多因素会影响武器的精度,为了让尽可能简单易懂,对应关系为:数值越大 = 精度越低、后坐力越高、连射跳动越大。

这 3 个属性都有一个基础值和特定状态的最大值

Spread(子弹散布):BASE 为定点射击状态,MOVE 为移动状态

Recoil(后坐力):BASE 为不开镜状态,ZOOM 为开镜精确瞄准状态

Kick(抖动感,可以理解为枪口上跳的程度):AMP 理解为单发点射的枪口上跳,Kick 表示持续连射时的上跳程度



关于子弹散布值的补充说明

子弹散布值，可以简单地理解为准星的大小，在不开枪的时候为最小，开枪狂扫的时候最大。当停止射击之后，准星会以每秒 3° 的速度恢复到最小。

绝大部分武器的子弹散布最大值为 5.5，手枪为 3.0，狙击枪为 7.0（应该是指盲射的时候）。

除了 LMG（轻机枪），其他武器蹲下几乎不会增加射击精度。

每个人 HP 上限为 100，装备了 Ceramic Body Armor（陶瓷插板）之后 HP 上限为 125，在受到伤害 6 秒之后，每秒回复 3 点 HP。

⚡	DAMAGE - RANGE (METERS)	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS) (ADD / TIME)	SPREAD (BASE / MOVE)	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO (MAG / HEAD)
AEK-971	14.3 / 14.3	800 / 0.0750	2.4 / 3.2	1.5 / 2.5	0.35 / 0.35	0.5 / 12.0	30 / 2.1x
XM8	16.7 / 14.3	750 / 0.0800	2.1 / 2.8	1.5 / 2.5	0.37 / 0.37	0.5 / 20.0	30 / 2.1x
F2000	12.5 / 12.5	850 / 0.0706	2.325 / 3.1	1.25 BASE / 2.0 MOVE / 0.33 ZOOM	0.33 / 0.33	0.35 / 20.0	30 / 2.1x
AUG	16.7 / 12.5	700 / 0.0857	2.4 / 3.2	1.35 / 2.5	0.4 / 0.4	0.45 / 16.0	30 / 2.1x
AN-94	20.0 / 16.7	600 / 0.1000	2.55 / 3.4	1.5 / 2.5	0.35 / 0.35	0.6 / 3.0	30 / 2.1x
M416	16.7 / 14.3	700 / 0.0857	2.03 / 2.9	1.5 / 2.5	0.4 / 0.4	0.45 / 9.0	30 / 2.1x
M16A2	14.3 / 14.3	800 / 0.0750	1.98 / 3.3	1.5 / 2.5	0.35 / 0.35	0.35 / 15.0	30 / 2.1x

🔧	DAMAGE - RANGE (METERS)	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS) (ADD / TIME)	SPREAD (BASE / MOVE)	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO (MAG / HEAD)
9A-91	20.0 / 14.3	600 / 0.1000	2.325 / 3.1	1.25 / 2.0	0.4 / 0.4	0.5 / 14.0	20 / 2.1x
SCAR-L	20.0 / 12.5	600 / 0.1000	2.475 / 3.3	1.5 / 2.5	0.45 / 0.45	0.5 / 20.0	30 / 2.1x
XM8 C	16.7 / 11.2	750 / 0.0800	2.025 / 2.7	1.25 / 2.0	0.37 / 0.37	0.35 / 15.0	30 / 2.1x
AKS-74U	16.7 / 11.2	700 / 0.0857	2.4 / 3.2	1.0 / 2.0	0.4 / 0.4	0.5 / 6.0	30 / 2.1x
UZI	12.5 / 10.0	900 / 0.0666	2.4 / 3.2	1.0 / 1.5	0.33 / 0.33	0.3 / 30.0	32 / 2.1x
PP2000	12.5 / 10.0	1000 / 0.0600	2.28 / 2.85	1.0 / 1.5	0.3 / 0.3	0.3 / 18.0	40 / 2.1x
UMP	20.0 / 12.5	600 / 0.1000	2.325 / 3.1	1.0 / 1.5	0.45 / 0.45	0.6 / 7.0	25 / 2.1x

✚	DAMAGE - RANGE (METERS)	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS) (ADD / TIME)	SPREAD (BASE / MOVE)	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO (MAG / HEAD)
PKM	16.7 / 12.5	650 / 0.0923	5.95 / 8.5	2.5 / 4.0	0.6 / 0.5	0.525 / 6.0	100 / 2.1x
M249	14.3 / 11.2	800 / 0.0750	5.74 / 8.2	2.5 / 4.0	0.5 / 0.44	0.375 / 8.0	200 / 2.1x
T88	16.7 / 12.5	650 / 0.0923	6.0 / 8.0	2.5 / 4.0	0.6 / 0.5	0.48 / 9.0	200 / 2.1x
M60	20.0 / 16.7	550 / 0.1090	5.46 / 7.8	2.5 / 4.0	0.65 / 0.6	0.7 / 7.0	100 / 2.1x
XM8 LMG	14.3 / 12.5	750 / 0.0800	4.1 / 6.4	2.5 / 4.0	0.5 / 0.43	0.45 / 12.0	100 / 2.1x
MG36	14.3 / 12.5	750 / 0.0800	3.712 / 6.4	2.5 / 4.0	0.5 / 0.43	0.5 / 11.0	100 / 2.1x
MG3	10.0 / 9.1	1000 / 0.0600	6.0 / 8.0	2.5 / 4.0	0.45 / 0.35	0.375 / 8.0	100 / 2.1x

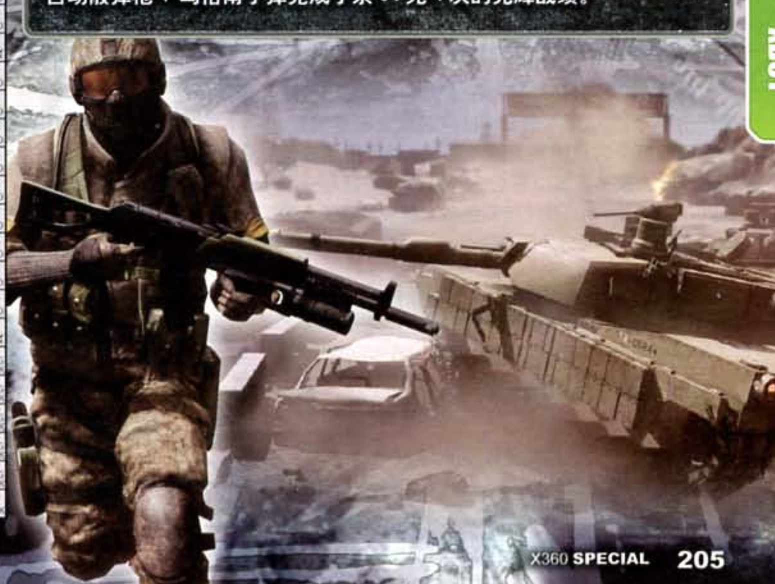
⌖	DAMAGE - RANGE (METERS)	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS) (ADD / TIME)	SPREAD (BASE / MOVE)	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO (MAG / HEAD)
M24	100.0 / 50.0	36 / 1.6500	2.8 / 5.0	7.0 / 7.0		0.25 / 30.0	5 / 3.25x
T88 S	39.0 / 28.0	240 / 0.2500	1.8 / 4.1	2.0 / 3.0	1.0 / 1.0	2.0 / 30.0	10 / 2.1x
SV98	100.0 / 50.0	37 / 1.6000	2.55 / 4.8	7.0 / 7.0		2.0 / 30.0	10 / 3.25x
SVU	39.0 / 25.0	240 / 0.2500	2.035 / 3.7	2.0 / 3.0	1.0 / 1.0	2.0 / 30.0	10 / 2.1x
GOL	100.0 / 50.0	33 / 1.8000	3.2 / 4.8	7.0 / 7.0		0.25 / 30.0	5 / 3.25x
VSS	25.0 / 20.0	600 / 0.1000	1.89 / 4.2	2.0 / 3.0	1.0 / 1.0	0.45 / 6.0	20 / 2.1x
M95	100.0 / 50.0	26 / 2.3000	4.623 / 6.9	7.0 / 7.0		0.25 / 30.0	5 / 2.0x

	DAMAGE - RANGE (METERS)	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS) (ADD / TIME)	SPREAD	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO (MAG / HEAD)
M9	25.0 / 16.7	350 / 0.1714	1.875 / 3.75	1.0 BASE / 0.3 ZOOM	0.6 / 0.6	0.6 / 7.0	12 / 2.1x
MP-443	20.0 / 14.3	450 / 0.1333	1.875 / 3.75	1.0 BASE / 0.3 ZOOM	0.6 / 0.3	0.6 / 7.0	17 / 2.1x
M1911	33.4 / 25.0	260 / 0.2307	1.875 / 3.75	1.0 BASE / 0.3 ZOOM	0.6 / 0.3	1.2 / 8.0	7 / 2.1x
MP-412	40.0 / 33.4	200 / 0.3000	3.485 / 4.1	1.0 BASE / 0.2 ZOOM	0.6 / 0.2	3.5 / 7.0	6 / 2.1x
M93R	12.5 / 9.1	900 / 0.0666	1.875 / 3.75	1.0 BASE / 0.8 ZOOM	0.6 / 0.6	0.9 / 7.0	20 / 2.1x
M1A1	14.3 / 12.5	600 / 0.1000	2.96 / 3.7	1.0 BASE / 1.5 MOVE	0.45 / 0.45	0.6 / 25.0	30 / 2.1x
M14 EBR	39.0 / 28.0	260 / 0.2307	2.015 / 3.1	2.0 BASE / 3.0 MOVE	1.0 / 1.0	2.0 / 30.0	10 / 2.1x
G3	20.0 / 19.5	500 / 0.1200	2.55 / 3.4	2.0 BASE / 3.0 MOVE	1.0 / 1.0	0.8 / 7.0	20 / 2.1x
M1 GARAND	39.0 / 28.0	260 / 0.2307	2.665 / 4.1	2.0 BASE / 3.0 MOVE	1.0 / 1.0	2.0 / 30.0	8 / 2.1x

	BUCKSHOT DAMAGE	SLUG DAMAGE	FIRE RATE (RATE / TIME)	RELOAD (SECONDS)	SPREAD (BUCK / SLUG)	SPRAY (BASE / ZOOM)	RECOIL (AMP / KICK)	AMMO
M870	12.5 / 6.0 x12	100 / 50	85 / 0.7000	0.755 FIRST / 0.695 NEXT / 1.0 READY	3.0 / 1.0			4 MAG / 3.25x SLUG / 2.5x BUCK
SAIGA	12.5 / 6.0 x6	39 / 34	300 / 0.2000	2.042 ADD / 4.167 TIME	3.0 / 1.0	1.7 / 1.7	2.0 / 30.0	6 MAG / 2.1x SLUG / 2.5x BUCK
SPAS	12.5 / 6.0 x12	100 / 50	85 / 0.7000	0.780 FIRST / 0.720 NEXT / 1.0 READY	3.0 / 1.0			4 MAG / 3.25x SLUG / 2.5x BUCK
USAS	12.5 / 6.0 x6	39 / 28	300 / 0.2000	2.4 ADD / 4.0 TIME	3.0 / 1.0	1.7 / 1.7	2.0 / 30.0	6 MAG / 2.1x SLUG / 2.5x BUCK
NS2000	12.5 / 6.0 x12	100 / 50	85 / 0.7000	0.63 FIRST / 0.53 NEXT / 2.0 READY	3.0 / 1.0			4 MAG / 3.25x SLUG / 2.5x BUCK
40MMSHG	14.3 / 8.0 x12		- / -	1.35 ADD / 2.45 TIME	5.0 BUCK			1 MAG / 2.5x BUCK

	BLAST (DAMAGE RADIUS)	DAMAGE VS.	PROJECTILE SPEED	DETONATION	AMMO RESUPPLY RELOAD
FRAG	8.0m / 1.0m / 110	33	20	0.8 THROW 3.0 FUSE	7.50
C4	8.0m / 1.0m / 290	865	-	0.75 THROW TRIGGER	6.00
40MM GRENADE	5.0m / 1.8m / 100	75	50	0.2 ARM TIME IMPACT	2.45 RELOAD 1.35 ADD 10.5
40MM SMOKE	-	-	50	IMPACT	2.45 RELOAD 1.35 ADD 3.00
RPG-7	6.0m / 1.0m / 100	360	40 / 50	IMPACT	5.80 RELOAD 3.77 ADD 4.50
CARL GUSTAV	8.0m / 1.8m / 100	280	75	IMPACT	5.80 RELOAD 3.48 ADD 4.50
M136 AT4	3.0m / 0.6m / 100	420	25 / 50	IMPACT	6.00 RELOAD 3.90 ADD 4.50
AT MINE	8.0m / 1.0m / 290	865	-	3.0 ARM TIME 0.5m PROXY	6.00
TRACER DART	-	-	300	STICKY 45 SECOND LIFE TIME	3.50 RELOAD 2.63 ADD 1.50

笔者在职业介绍时推荐了每个职业相对好用的武器，但只代表个人意见。在通用武器中，还有一把神器值得和大家分享，那就是霰弹枪。霰弹枪威力通过装备独头弹来实现。半自 动霰弹枪，也就是打一枪拉一次膛的攻击力配合上独头弹，在 HARDCORE（真实模式）中如果对方不装备陶瓷护甲，能够一枪毙命，甚至能和远处狙击分庭抗礼。自动霰弹枪，也就是连发霰弹枪需要装备马格南子弹才能完成一击毙命。笔者曾经用自动霰弹枪 + 马格南子弹完成了杀 54 死 4 次的光辉战绩。





文 纱迦 美编 anubis

《快打旋风 双重冲击》全要素攻略

不得不说，Capcom 对于复刻游戏还是比较上心的，这款《快打旋风 双重冲击》就相当不错。游戏实际上是收录了《快打旋风》和《魔剑》这两个经典街机作品，游戏内容和街机版完全一致，但增加了多种画面表现方式，也有混音版 BGM 可供选择。游戏还增加了成就和挑战的设定，令玩惯街机版的玩家也有新鲜感。如果要说游戏有什么缺点的话，那恐怕只有一个：为什么成就上限只有 200 点！

快打旋风 双重冲击
Final Fight DOUBLE IMPACT

开发商：Capcom
开放下载日：2010 年 4 月 14 日
类型：动作
游戏人数：1 ~ 2 人
售价：800 点

快打旋风 FINAL FIGHT



首先为大家介绍的是经典得不能再经典的街机神作——《快打旋风》。对于这个游戏相信大家已经很熟悉了，但本人作为 20 年以上资历的卡饭，还是不想错过这样一个介绍游戏基本操作的机会，还请各位原谅！

基本操作

游戏只有两个键有用，分别是攻击键和跳跃键，不过利用这两个键可以使出多种组合。

操作	效果
连续按攻击键	组合拳，最后一击会击飞敌人
连续按攻击键并拉↓方向	连续攻击接后方投技，但哈格不能使用
攻击键＋跳跃键	保险，命中敌人后会损体力
跳跃中按攻击键	飞腿，快速使出飞腿后可接飞扑
跳跃中按↓＋攻击键	飞扑，凯和科迪的飞扑不能击倒敌人
靠近敌人	擒拿
擒拿中按攻击键	擒拿攻击，最多 3 次
擒拿中←或→＋攻击键	投技，投技中全身无敌，投出去的敌人有攻击判定
擒拿中先按跳跃键再按攻击键	大坐，哈格的专用投技

除了以上招式之外，还有一种被称为摆拳的高深技巧。方法是在组合拳的结束动作出现之前按反方向键（面朝左边时按→，面朝右边时按←），这样就能取消结束动作继续以组合拳的起始连拳攻击敌人。因为整套动作看起来是左右出拳，故得名“摆拳”。摆拳是对付血厚敌人的不二法门，用此法可以将敌人粘住，一直打到死，要想一币通关，此技巧是必须掌握的。但只有凯和科迪两人能用摆拳，大个子市长哈格不能使用，另外如果没有连发手柄的话很难使出来。



成就详解

《快打旋风 双重冲击》虽然有两个游戏，但依然严格遵守了 XBLA 游戏 200 点成就上限的规定，因此摊在每个游戏的头上就不到 100 点。虽然成就不多，但大家不要掉以轻心，因为本作的最后一个成就：Locksmith（完成所有挑战）事实上等于一个成就大集合，里面分为很多项。

《快打旋风》相关成就



Coin Gobbler 20 点

成就说明：通关时接关次数少于 18 次
取得方法：这个真不难……

Cody-pendant 15 点

成就说明：用科迪通关

Haggar-ed 15 点

成就说明：用哈格通关



Who's that Guy? 15 点

成就说明：用凯通关

取得方法：以上三个成就要求玩家从头到尾使用这名角色通关，可以接关，但接关不能换人。因此通三遍是起码的。



Final Fighters 10 点

成就说明：合作通关
取得方法：此成就最好是选择单机双打（Local），而不是 LIVE 合作。因为合作通关要求两名玩家从头打到尾，中间如果有一人退出的话就不算。另外，如果第一关开始时 2P 玩家加入的时间比较晚，那么第一关是不算合作通关的。不过解决方法也很简单：通关之后两人再一起打一遍第一关就行。所以说，选择单机双打是比较好的。

相关挑战

比起成就来，本作的挑战难度要大不少，每一关都有若干挑战，不过大致归纳起来也就那么几种。

第一关

①击败 BOSS；②5 分钟内过关；③以科迪从头到尾打过本关；④本关得分超过 5 万；⑤3 分 40 秒内过关；⑥本关得分超过 10 万；⑦2 分 27 秒内过关；⑧本关得分超过 11 万。

第二关

①击败 BOSS；②以凯从头到尾打过本关；③过关时接关次数少于 5 次；④过关时损失的命少于 9 条；⑤过关时损失的命少于 7 条；⑥过关时接关次数少于 4 次；⑦过关时损失的命少于 5 条；⑧过关时接关次数少于 3 次；⑨7 分 30 秒内过关。

第三关

①击败 BOSS；②以哈格从头到尾打过本关；③过关时损失的命少于 12 条；④过关时损失的命少于 9 条；⑤本关得分超过 10 万；⑥合作打过本关；⑦过关时损失的命少于 7 条；⑧本关得分超过 21 万。



第四关

①击败 BOSS；②10 分钟内过关；③过关时接关次数少于 7 次；④过关时接关次数少于 4 次；⑤6 分钟内过关；⑥以凯从头到尾打过本关；⑦合作打过本关；⑧过关时接关次数少于 2 次；⑨4 分 10 秒内过关。

第五关

①以哈格从头到尾打过本关；②击败 BOSS；③本关得分超过 25 万分；④15 分钟内打过本关；⑤12 分钟内过关；⑥本关得分超过 40 万分；⑦本关得分超过 545000 分；⑧9 分钟内过关。

第六关

①击败 BOSS；②以科迪从头到尾打过本关；③过关时损失的命少于 30 条；④过关时接关次数少于 10 次；⑤过关时损失的命少于 20 条；⑥过关时接关次数少于 7 次；⑦过关时损失的命少于 13 条；⑧10 分钟内过关；⑨本关得分超过 57 万分。



挑战心得

本作是 Capcom 黄皿系列中最难的一作。游戏难在各种招式的无敌时间很短，例如你使用保险时，经常有敌人站在保险的攻击范围之外，等你动作一结束就给你一下子。而且本作我方起身没有无敌时间，因此很有可能被刀手、壮汉这样的强力敌人活活屈死。

不过游戏难度虽高，成就和挑战相关的条件并不是太变态，如果有街机基础的玩家是不会被难倒的。而且本作有存档功能，善加利用的话更是不在话下。需要注意的是游戏虽然支持随时存档，但是读档之后则是统一从该关开头重新开始。另外，挑战和成就对系统设定没要求，不用说，自然是直接选对我们最有利的来了。

分数相关的挑战都很简单。秘诀在于遇到大回复道具时要保持满血状态，这样一次就能拿 1 万分。如果不是满血，死掉即可。另外出现的敌人要逐个击破，避免我方人出场时的震血，这样会减少很多分数。

时间相关的挑战则要反过来。推荐选择威力最大的哈格，遇到敌人后拼命前进，待无法前进后随意打，死命也没关系，下一条命出场时震血的威力巨大，敌人越多越能节省时间。时间相关挑战中最难的就是第 4 关的 4 分 10 秒，在该关一开始要留好存档。

生命和接关次数相关的挑战相对来说要简单不少，如果阁下实在苦手，不妨调双打，让 2P 拼命放保险或靠死命后的震血来杀敌。最难的是第 4 关的两次接关内过关，这关一开始后 1P 的初始高度不会被火烧到，可多加利用。

魔剑 MAGIC SWORD



相比《快打旋风》，本作的名气要小得多。游戏的玩法是 ARPG，支持双打。玩家是在一座塔里冒险，你需要一层层地往上打。随着剧情发展，玩家的武器会越来越强，同伴的支援攻击也会加强。诸多设定在当年还是非常经典的。

冒险须知

游戏的操作非常简单。一个键为攻击，一个键控制跳跃，两键齐按为保险。本作的保险非常强劲，不但范围为全屏，而且对几乎所有的敌人包括机关均有效，低难度下不妨多用。

游戏中主人公会自动蓄力，只要停止攻击，下方的蓄力槽就会涨长，涨满后的攻击非常强力。游戏中有多种道具，其中钥匙可以打开牢房救出同伴。同伴可以进行支援攻击，不同的同伴有不同的攻击方式，但同伴受到一定创伤后也会死去。

每一层找到大门后在门口按↑即可过关，砍特定位置会出现隐藏门，这是游戏的隐藏要素。门的位置会在画面上方的地图上显示，不过隐藏门不会。



《魔剑》相关成就

和《快打旋风》一样，除了成就之外，游戏还没有挑战项目。挑战项目虽然数量少一些，但难度要高不少。



Tough Guy 30点

成就说明：通关时接关次数少于 18 次
取得方法：注意必须是打过全关卡才算，可以全打，但不可选关



Sore Thumb 10点

成就说明：打过全关卡

很多玩家通关时可能会纳闷：为何我已经通关了，且接关次数少于 18 次，却拿不到通关的两个成就呢？这是因为成就 Tough Guy、Sore Thumb 的要求是打过全关卡。全关卡的意思是不能跳关、不能打隐藏关。跳关和隐藏关的方法详见下文。



Save the World 10点

成就说明：击败最终 BOSS



Anti Hero 10点

成就说明：取得黑玉

Smashing! 10点

成就说明：破坏黑玉

取得方法：在战胜最终 BOSS 后会出现取得黑玉和破坏黑玉的选项，两个选项各对应一个成就，破坏黑玉为真结局。可以在最后一关开始时留好存档，这样一次游戏就能完成。

Ninja Skills 30点

成就说明：任意一关不受伤、不使用保险过关
取得方法：游戏中有几关短得出奇，满足这一条件毫不费力。

相关挑战

本作的挑战归纳起来就是：合作打过全关卡、在第 30 关拿到 50 万分、找到并进入所有跳关点、找到并打过所有隐藏关。

General

①合作打过全关卡；②在第 30 关拿到 50 万分；③找到所有的跳关点；④找到所有的隐藏关；⑤ 10 秒内通过任意一关；⑥打过全部 10 个隐藏关。

Secrets 1

①找到第一组跳关点；②完成隐藏关 1；③完成隐藏关 2；④完成隐藏关 3；⑤完成隐藏关 4；⑥完成隐藏关 5。

Secrets 2

①找到第二组跳关点；②完成隐藏关 6；③完成隐藏关 7；④完成隐藏关 8；⑤完成隐藏关 9；⑥完成隐藏关 10。

合作打过全关卡和成就 Tough Guy、Sore Thumb 的要求一样，不能进行跳关，也不能进入隐藏关。这个挑战也推荐在单机双打的状态下完成，如果有漏掉的关卡（如不幸跳关或对方不打了），只需日后在合作状态下补齐即可。

第 30 关拿到 50 万分非常简单。这一关有一种敌人是在空中飞翔的法师，先给他一下，他就会飞到屏幕正中央发动陨石魔法。当石头被召唤出来时，你只要放一个保险，满屏的石头就会变成满屏的钱。重复来上几次，50 万分就到手了。

跳关点

游戏中设有两组跳关点，关系到挑战。要想完成的话非常简单，只要顺着这些跳关点一路跳下去就 OK 了。具体位置请参考图，没有难度，如果砍不出来就试试左右砍、跳着砍、蹲着砍，肯定能成功。



第 1 层：在苍蝇敌人首次出现的位置附近，站在图示的台阶上，往左边使用大跳（↑ + 跳跃键），并边跳边砍，就会出现隐藏大门。



第 7 层：来到这关的最左边，只要在如图所示的位置砍上几剑，就会出现隐藏大门了。



第 14 层：看到在空中摆来摆去的铁球后，在如图所示的位置蹲着出剑就 OK。



第 17 层：在最右边的窗户的左侧有个宝箱，在宝箱的位置附近出剑即可。



第 21 层：在右边的大门出口所在高台上，往左边一边使用大跳一边出剑，就能砍出大门。



第 34 层：在第 2 次出现落岩的地方，在柱子附近边跳边砍即可。



第 39 层：看到两个并排的牢房后，在牢房左侧往左边出剑即可。

跳关点

游戏中有十个隐藏关，但入口只有两个，只要进去之后并打到底，就能解除这十个隐藏关的挑战。砍法参考跳关点，不难。



第一个入口在第 28 层。这一层一开始有两个会下降的空中平台，中间有一个实心台阶。在实心台阶的正中央多出几剑即可。



第二个入口在第 40 层。往前走会遇到大片针山，在针山之前的地方不断出剑就能砍出隐藏关入口。

最后的成就

本作最后一个成就就是全挑战完成，25 点。本作的挑战完成情况可以在标题画面下的 VAULT 选项中查看，两个游戏是分开计算的，只有全部挑战完成后才能解开这个成就。为了解开这个成就，两个游戏加起来恐怕要通十遍关。但完成这些挑战后的奖励并不是只有成就，每一个挑战都对应着特殊奖励，可以在 VAULT 中看到。这些奖励大部分都是珍贵的游戏原画，其中有很多都是之前从未公开过的。另外也有开发团队照片等有趣的花絮。最特殊的是完成《快打旋风》的最后一个挑战可以解开一段《快打旋风》的 2D 动画，这段动画还挺长的，我个人是没看到最后的，不过感觉非常特别。有爱的玩家不要错过哦！



文 TeenjoyAka 美编 anubis

《火箭骑士》简明攻略

横向动作射击游戏《火箭骑士》于5月12日在LIVE上提供下载，售价1200MSP，容量为359M。本作是1994年超级任天堂上发行的《火箭骑士大冒险2》续作，独特的火箭喷射玩法让玩家自由在空中冲刺，在当年获得不少好评。游戏继承前作的动作过关玩法，并采用高解析的3D影像制作出全新的关卡，玩家可运用火箭背包冲刺或在墙壁间反弹跳跃，并挥舞长剑或放出剑气来打倒敌人。游戏难度颇高，非常具有挑战性，是近期不可多得的XBLA佳作。

火箭骑士

Rocket Knight



开发商：Konami
开放下载日：2010年5月12日
类型：动作
游戏人数：1～2人
售价：1200点

操作

左摇杆／方向键	移动
右摇杆	视角控制
X/LB	攻击
Y/LT	剑气攻击
A	跳跃
B/RT/RB	冲刺移动
左摇杆+B/RT	火箭喷射



TIPS

★跳跃之后按住A是短时间空中停留并移动。

★当吊在滑竿上时，按B是旋转攻击，效果跟原地按B一样。

★剑气攻击，冲刺移动和火箭喷射都会消耗能量槽，不使用上述特技时会不停回复。值得注意的是，剑气攻击时，一定要掌握攻击频率，以免能量槽消耗过快。

★游戏分为4大关，每大关又包含了3到4个小关，类型是以地面行动和飞行作战交替进行。

★某些场景和BOSS战，当杀掉最后一个敌人或者BOSS时，都会出现慢动作特写，很酷！

★每一关都有若干的记录点，当主角死亡后都会从最后一个记录点重新开始。

★游戏还包含收集要素，包括蓝宝石，红宝石，补血的红心，加人道具。特定关卡中完成全收集会解开相应成就。

★请熟练掌握“利用火箭喷射反弹”这一技巧，这是游戏中最常用到的技能，也是这个游戏的一大特色。

好了，让我们一同和火箭骑士踏上消灭狼人军团拯救自己人民的旅程吧。

STAGE 1 Zephyrus

1.1 Countryside

主角Sparkster本来安逸舒适地过着小日子，没想到狼人军团突然对Zephyrus王国发动攻击。主角立马进屋，三下五除二打造出了自己的武器和喷射器，变身为火箭骑士，要再次拯救人民于水深火热之中。

游戏第一关很简单，主要是让玩家熟悉各种操作，关底会出现灰色的狼人，会突刺，它将是之后游戏的主要敌人之一。不过也是毫无威胁，杀了几只后发生剧情。红色的火箭骑士Axel向主角叫嚣，然后居然飞走了。主角坏笑两声，向Axel追去。



1.2 Tree Tops

都城的大门因为要击退入侵者而关闭了，Sparkster为了追击逃向天空的Axel，试图寻找另一天通往首都的道路。

这一关是空战，按住X能蓄力攻击，B能加快移动速度。关卡开始初期并不难，当进入森林里面后，会出现发射火箭炮的狼人，当几个同时出现时，多利用冲刺移动来躲避吧。



关底是对决Axel，此战也很简单，他的招式很少，一个是放冲击波，一个是冲击攻击，最后一个是放出紫色的气体，小心对付完全可以无伤。击退Axel后，他虽然不甘心，但还是飞走了，主角依然继续追赶。

1.3 Zephyrus City

Zephyrian都城已经一片混乱了！Sherry公主把自己锁了起来并且，Sparkster惊奇地发现，Axel居然也是火箭骑士！他现在没空关心这些，他的首要任务，是击退狼人侵略者。

现在出现了新敌人，一种攀附在墙上扔飞镖的忍者狼人，对付他们的最好办法就是利用火箭冲刺来消灭；另一种是会扔炸弹的狼人，对付的方法多种多样，可以剑气攻击火箭冲刺攻击，甚至可以把扔过来的炸弹打回去炸死它自己。

当游戏进入第三个场景时，需要运用到前面提到的“火箭喷射反弹”技巧来前进，不仅移动快，还能攻击敌人，观赏性也不错！关底依然是杀掉全部突刺狼人和炸弹狼人，毫无难度。

1.4 Forest Shredder

Sparkster和Axel终于相遇，是一决雌雄的时候了！不过，他们的对决还得延后，因为狼人军团在城市的中心启动了他们的终极武器——森林粉碎机！Axel居然悄悄逃跑了，就留下Sparkster一个人独自应战。

这一关是BOSS战，BOSS体型巨大，攻击方式还算多，不过都比较好回避。当你在地面的时候，BOSS会用左手手中的锯片来攻击你，因此地面不宜久留；当BOSS双手捂着头时，就会从背部放出炸弹，这时候只需要在最高层躲着就很安全；BOSS的右手是导弹发射器，导弹速度慢，也很容易躲过。



当打掉BOSS三分之一的血量时，BOSS会放出锯片来破坏两边的平台。当平台全被破坏后，BOSS会很厚道地放出锯片插在两边的大树上作为新的平台。

BOSS的弱点在他的面部，剑气攻击是最安全的方法，但是由于此招的射程有限，因此你必须跳在空中才能攻击到BOSS的脸；另一种方法就是火箭喷射攻击，此招的伤害值比前者高，但

风险也更大。只要小心躲过BOSS的攻击，耐心地稳扎稳打，你会发现这个BOSS太傻了。

打败BOSS，不料BOSS爆炸，厚重的的面具直接砸向了Sparkster，于是他当场晕了过去。这时Axel适时出现，民众以为是他战胜了森林粉碎机，都为他欢呼，他也站在面具上做起了单手伏地挺身，脸皮真厚啊！

接着野猪将军出现讲话，说要在他的带领下，去彻底消灭狼人军团，不明真相的围观群众信以为真……

STAGE 2 Wolf Kingdom

2.1 The counter Attack

野猪将军带领着Zephyrian的民众向狼人军团发动了反击。Sparkster别无选择，继续前进，争取赶在他们前面并且拯救他的人民免受伤害。



一开始就会遇到新的敌人，乘着滑翔翼往下面扔炸药桶的狼人，还有坐着大滚轮的狼人。前者随意发挥想象均可击杀，后者可以使用剑气攻击来破坏，或者把他引到附近的坑洞中摔烂（同样有帅气的慢动作特写）。

再前进就会提示左摇杆＋双击两次B能使出旋转突击，能破坏裂开的石墙和木板。之后会遇到飞空艇，看似强大，其实只需要破坏它的炮台就能击退它了。

2.2 Airship Armada

Sparkster想用火箭喷射器尽快赶到狼人军团的据点，不过这时他才发现，他正身处激烈的空战当中……

又到了空战关卡了，需要注意的是，本关多了上升气流和下降气流，对飞行有不小影响，请随时调整自己的飞行高度。本关的新敌人是飞行中的火枪狼人，射出的子弹比较慢，很容易躲。

关底是两艘飞空艇，同样是打掉炮台，各个击破后本关结束。



2.3 Wolf Fortress

由于气候寒冷，Sparkster的火箭飞行器熄火了，从空中掉了下来。现在终于到了狼人军团的家门口了，他必须在严寒的环境中生存下去，并且还要在战火还未蔓延到这里来之前潜入进他们的堡垒。

由于气候原因，这一关的能量槽不会自动回复，需要在篝火处或者在途中取得飞行器标识的道具来回复。不过此类道具颇多，只要不是乱消耗能量槽，一般情况下是绝对够用的。

第二个场景会有炮弹阻碍你前进的道路。这里不仅要掌握炮弹的发射规律，还要足够迅速，不必吝啬能量槽，反正补给足够多。之后会在封闭的场景中挑战众多狼人勇士，用剑气攻击慢慢磨死坐着大滚轮的狼人之后，平台上升，本关结束。



2.4 The Wolf King

Sparkster现在面对狼王，并且要和他一对一单挑。他能阻止事态的进一步恶化并且拯救Zephyrus吗？

本关是BOSS关，BOSS为狼王。场景一共有三层，篝火众多，尽情喷射吧！狼王虽然霸气有余，但是智商不足。他的攻击方式只有三种，一种是傻乎乎冲过来打你，虽然他移动速度快，但是稍微喷射移动一下就能拉开距离；一种是扔炸弹；还有就是吼叫，从天上掉下石块来砸你，都非常好躲，没有哪招能致命。我们的任何攻击都无法对他造成伤害，要做的就是站在版面的边缘或者场景中的石块后面，等他冲过来撞墙；或者是当他恰好站在有裂缝的石板上时，从下方破坏石板让他摔下来，这个方法的伤害值最大。5分钟以内就能解决战斗，真是个悲情的BOSS啊！



之后野猪将军带着他的部下和Zephyrus的民众杀到了狼王处，狼王举白旗投降，但是狠心的野猪将军还是一个耳光把狼王给打飞。Alex登场，挟持了Sparkster，这时候Zephyrus的民众才恍然大悟，而我们的主角Sparkster也被扔出了城堡，生死未卜……

STAGE 3 Deep Underground

3.1 Pig Bunker

由于野猪将军的背叛，Sparkster被丢进了一个深不见底的洞里。但这并不代表结束，因为我们的英雄在这里，发现了野猪军团的秘密基地。

一开始是Sparkster下坠，途中能吃到不少宝石，但是要小心那些燃烧物。落地后游戏正式开始。从这里开始，游戏的难度陡然上升。

这里的野猪敌人大多都使用枪械，因此用剑气攻击打出硬直，然后冲上去补几刀解决。还有一种机器人，它的弱点在脑袋上，对付它要特别小心，尽量绕背。

之后的管道平台，谜题设计得非常好，也很有挑战性。这里看似很复杂，但是每一次行动都会用视角来提示你，所以这里基本不会出现迷路的情况。值得注意的是这里除了圆形的管道平台，其他地方都不要去碰，会伤血的。

继续前进来到有三个传送装置的地方，这里是需要通过传送去破坏三个核心装置。每破坏一个后原路返回，之后会自动记录。从上到下，难度递增。第一个传送点里面是野猪大混战，清完后就能破坏核心了；第二层是机器人也疯狂，一共有4个绿色机关，每开启一个后都会激活一个疯狂的机器人，别理他们，打完收工走人；第三层烈火狂欢节，到处都是燃烧着的障碍物，这里对操作的要求很高，特别是把握提前量十分关键。多加练习，这里还是能轻松应对的。三个都破坏完了后，传送装置大厅右边的大门打开了，继续前进。关底是一个野猪驾驶机器人，毫无疑问野猪是弱点，跳起来用剑气攻击，或者使用火箭喷射。后者的好处是喷射后还能手动补一刀。战胜后本关结束。

3.2 Cyberswine Labs

Sparkster对逃生和拯救他的人民感到了绝望，但有一点可以确定的，他会破坏掉野猪军团的实验室。

本关可以说是游戏中难度最大的关卡，中途需要通过开启绿色机关来通过的地方众多，其中还夹杂了讨厌的激光和扰人的杂兵，不停的Restart会挑战你的耐心极限。不过不能否认这关的迷题设计水平达到了顶峰。

新加入的敌兵：会变脸的飞行器和防爆野猪。前者没难度，随意诛杀，后者因为拿了盾牌，因此需要绕后攻击。有裂缝的铁门依然能破坏。之后会有限时机关，有的甚至在通过的途中设置了许多激光。Restart不要紧，只要记住路线，多熟悉，都不是难题。

之后破坏核心装置，发生大爆炸，这里得赶紧逃生！此处容不得一丝失误，否则就会葬身火海当中。

3.3 Axel Gear

好不容易逃出生天的Sparkster，又遇到了老对手Axel。他俩之间的对决，火箭骑士VS黑骑士！

Axel的攻击方式终于多了起来，也终于有点BOSS样了。最常见的攻击方式就是火箭喷射外带紫色烟雾，这招很好躲，没难度；另外是冲击波，攻击半径比之前更大了。新加入的招式有：放紫色的跟踪球，它速度慢，也比较好躲，不过爆炸范围广，小心别在周围，免得受伤。如果能把跟踪球引到BOSS身上，会给BOSS造成很大的伤害；放出6个弹力小球，此招一出最好是靠在角落处，待小球弹过来攻击它能打回去，如果BOSS不幸被击中，也会对其造成伤害；手枪，虽然攻击速度快，子弹密度大，不过躲在平台下面几乎没任何威胁；"天锁斩月"，很抱歉我实在找不到其他词语来形容这个招式了，此招是BOSS拆场景内平台的招式，一共只会使用两次，对你不造成伤害，使用一次出现一个加血道具，很厚道。

我们主要的攻击方式，依然是火箭喷射，虽然BOSS的位置飘忽不定，但是可以根据地面的影子来判断其方位。打败Axel后Sparkster逃出实验室。

STAGE 4 Return to Zephyrus

4.1 The Pig Fleet

Sparkster已经浪费了太多的时间了，他必须立刻赶回Zephyrus！他能在野猪舰队赶到自己的王国前消灭整个野猪舰队吗？

此关仍是飞行关卡，各种野猪敌人也都装上了翅膀，成为飞猪流！相比狼人军团，野猪军团皮糙肉厚，防御力颇高。值得一提的是，有些飞天猪的前面会有一个变脸小蜜蜂为它作为护盾。要先打掉小蜜蜂才能攻击到野猪。除了前面提到的敌人外，还多了隐身猪，飞船猪。他们的攻击频率很高，所以躲避的话要格外小心。

之后也会遇到野猪军团的飞空艇，比起狼人军团，野猪军团的更加高级，连导弹都有自动跟踪功能。关底是攻入飞空艇内部进行破坏，内部崩坏后Sparkster逃出，本关结束。



4.2 Enslaved City

Zephyrus的民众欢呼着迎接Sparkster归来，等待着英雄赶走野猪军团！

终于见到了罪魁祸首——野猪将军！Sparkster举剑向它冲过去，这时候一只巨手搭了下来，把将军给拖了起来，抬头一看，我嘞个去，超巨大的野猪机器人。这货是最终BOSS错不了了！

关卡开始会从上方流出墨绿色的污水，碰到了就减血。途中这个讨厌的巨型机器人还会出来吓吓你，但也仅仅是吓……接下来出场的是新敌人，拿电棍全身带紫色电流的野猪，用剑气攻击十分简单。利用逐渐合拢的墙壁到达下一场景，这里又有3.2那样充满挑战性的限时机关。之后是最后的新敌人，带有防护罩的野猪机器人，首先打掉它的开关，防护罩消失，然后灭掉它吧。

接着来到飞空艇场景，利用导弹发射器跳上平台。这时候会有推进器来攻击你，你要做的就是利用火箭喷射飞到空中来躲避。最后野猪机器人登场，一拳把Sparkster给揍飞了，本关结束。

4.3 General Sweinhart

野猪将军花了15年时间来策划这次篡位，他制造出了巨大的机器人——General Sweinhart来打击Sparkster并保证自己计划的实施。别放弃啊，Sparkster！

最终BOSS战开始！野猪机器人虽然看似很强大，但是攻击方式确实少了点：用手锤地，根本毫无威胁；眼冒激光，看见机器人眉毛扬起就躲开吧；头部悬在半空中，代表要放出变脸小蜜蜂；头部贴近地面，代表要放出野猪敌人。我们要攻击野猪机器人的鼻子，三个回合后机器人的血槽会被打空，接着就会倒下充电，野猪将军也会坐着飞行器出来骚扰你，他会放出游戏中你见过的所有类型弹药，小心躲避，并把他打下来。如果他刚好落在野猪机器人带电的地方，就会造成伤害。



这里有个比较无赖的小技巧，站在屏幕左方的那个平台下方，也就是第二高的平台。当野猪将军飞出来后，站在下面躲着，等他路过的时候，马上使用火箭喷射把他打下来，这时候他的落点必定是在充电地方。掌握这个技术后，如此反复，最终BOSS能在两分钟以内搞定。

将军坠落后，Sparkster毫不客气把将军打飞！接着民众纷纷到来，为英雄欢呼，Sherry公主也献上了香吻。英雄总是孤单的，Sparkster又回到了自己的家中，享受宁静的日子。

成就列表

名称	条件	点数
Elhorn Tourist	完成所有关卡	30
Zephyrus Saviour	以Normal难度完成街机模式	35
Devotindos Defiler	以Hard难度不续关完成街机模式	25
Legendary Possum	完成Gold Sparkster模式	20
Impatient Hero	完成所有关卡并将用时控制在预计时间之内	20
Spark Dog Millionaire	完成街机模式并取得1000000或更高得分	15
Redoubtable Runner	在60分钟内以Hard难度完成街机模式	15
Ferocious Flier	在1.2中杀光所有敌人	10
Wolf Connoisseur	在2.1中集齐所有收集品	10
Nimble Knight	无伤通过3.2	10
Burst Friends	用剑气攻击或火箭喷射一次杀掉5个敌人	5
Woodland Bouncer	反弹一个炸弹炸死3个敌人	5

成就难点

1. 除了第一大关外，其余三关的Hard难度都需要通过在BOSS战中以特定方式攻击BOSS来解锁。成功后会有效果音。

第一关的森林粉碎机，站在第二层边缘处等待他放出炸弹，然后跳起来打回去击中BOSS的脸部；

第二关的狼王，当BOSS站在有裂缝的石板上时，从下方用火箭喷射打烂石板让BOSS摔下来；

第三关的Axel，当放出紫色的跟踪球后，把球引到BOSS身上爆炸。

2. Hard难度下敌人的数量增多，兵种配置发生改变，攻击频率变高，但是伤害没有变化。60分钟内通关就不要在意收集品，速攻为主，在BOSS战死了Restart，这样时间会重新计算。通关后解开Gold Sparkster模式，这个模式的特点就是血量超少（只有4格），经验超多，完成此模式解开相应成就。

3. "完成所有关卡并将用时控制在预计时间之内"，这个预计时间在完成每关后的统计页面会有显示，如下：

1.1 — 6:00	2.4 — 3:30
1.2 — 5:30	3.1 — 8:30
1.3 — 7:00	3.2 — 9:00
1.4 — 3:00	3.3 — 4:30
2.1 — 7:30	4.1 — 4:30
2.2 — 4:30	4.2 — 8:00
2.3 — 7:30	4.3 — 5:00

4. "用剑气攻击或火箭喷射一次杀掉5个敌人"和"反弹一个炸弹炸死3个敌人"两个成就，用Hard难度玩1.1关底，很容易解开。

5. 关于收集的成就，多利用右摇杆调整视角来查看周围的环境，需要耐心，仔细寻找，其实不难。

6. 无伤通过3.2，可以说是最难的成就了，小心投掷武器的敌人，小心通过所有的陷阱和障碍，除了反复练习和背版外，你还需要超强的人品和好运。

Xbox360 X360暑期购机指南

每年的E3大展，微软都会给我们足够多的惊喜，今年更是如此。无论是全新的体感装置，还是传统的游戏大作，今年的微软一个都没少，而更令我们兴奋的是，传言已久的新版X360也在今年的E3展上得以公布，在主机换代的同时，相信也有不少玩家想要搭上次世代主机的列车，那么购买一台X360到底需要什么准备工作呢，在购买X360的同时我们又需要注意什么？这篇导购会给你充足的答案。



■新主机和旧主机到底哪个更好？

新与旧的抉择



■新主机代号英灵殿，首次将CPU、GPU和eDRAM集成到了一块芯片中

微软在E3的重头戏莫过于最后公布的NEW X360，这款新主机在外型设计上以第一代X360为基础，融合了F-117 Nighthawk夜鹰隐形战斗机的设计造型，在机身两侧设有风扇，四侧则皆有格栅式的通风孔，外壳上采用了时下流行的黑色金属钢琴烤漆，给人以相当强烈的时尚感。这样的设计类似于早先的PS3，所以"指纹收集机"的名号是必然不会缺少的。内部上，新版的X360首次将CPU、GPU和eDRAM集成到了一块芯片中，而在此前的机器里，名为"Xenos"的GPU和eDRAM是分成两块芯片封装的，这种全新的设计给新主机带来了更低的噪音和更小的功耗，因为现在的机器只需要一个散热器就可以保证主机的正常运转了。在硬盘上，新版的X360直接将容量提升到250GB，相比于之前可是增加了不少，硬盘的位置也从机身的最上缘移到了最下缘，并采用了可抽换弹夹的安装方式，可惜弹夹的规格仍是特定的，玩家暂时还不能自己够买硬盘来置换。至于硬盘的噪音，经过专业仪器的测试，这款由日立生产的250GB 2.5英寸SATA笔记本硬盘(型号为HTS545025B9SA00，5400转，8MB缓存)在空闲时的噪音为45分贝，工作时则为51分贝，略低于前代X360硬盘的50～54分贝。功耗上，新的X360比起2005年的第一代主机低50%，比2008年推出的Jasper版X360在空闲时低25%，负载时低17%～20%。完全关机时，新X360的功率仅为0.6瓦，而老版本的机器则达到了2瓦。这种本质的改变一扫旧X360的"三红"阴影，而且微软还证实新主机集成了温度感应装功能，可以对机器内温度进行自动监控并预判机器是否会过热。假如发生机内空气流通不够顺畅，空气流量不足时，新版的X360会提前亮起红灯，主机直接关闭，并在显示屏上提示："为了保护游戏机免受机内通气不足问题的影响，X360将自动关闭，您可以在红灯停止闪烁时重新开机。"这样的警告提示。

可以说新X360在内部的设计上已经趋于完美了，而且除了这些之外，微软还把按键改为了触控式按键，并把USB插槽一口气增加到5个，无线连接提升到了802.11n WiFi规格，现在可以说，只要你家的路由器足够好，联机Live时的感觉一定会超级好。现在你应该已经动心了吧，但请不要忘记一点，那就是旧X360都有着成熟的破解机制，而新发布的NEW X360在破解上还是一张白纸，什么时候能破解，需要什么途径来破解，这些目前还是未知数，如果你是一个正版玩家大可不必关心这些，直接购买新X360即可，但如果你想要花更少的银子来得到充足的娱乐，那么旧版的X360才是你的选择。



▲运行《战争机器2》时，新版X360功耗更低

主机的区域版本



当你确定好到底是购买新主机还是旧主机之后，就应该进入到购买的实质阶段了，也就是选择主机的区域版本了。玩家乍一听可能有些疑惑，不过如果是老玩家的话应该都比较清楚，一般的游戏主机都是按照出货区域进行版本划分的，例如日版、韩版、台版以及港版，而这几种版本也是国内最常见的四种主机版本，除此之外，X360还存在欧版、美版等其他地区的主机版本，不过这些版本的主机在国内都很少见到，目前刚发售的NEW X360暂时还只有美版和日版，国内目前只有少量日版。等到港版或台版上市后，NEW X360就可以在市场上大量见到了。当然"大量"的前提是主机已经有了完善的破解。

那么不同区域版本的主机的区别是什么？主要有三点，第一是电压不同。其中台版和日版主机的电源均为110V电压，而韩版与港版主机的电源都是220V电压，如果购买台版或日版主机，就需要让商家将电源改造

为220V或者另外购买220V的专用电源或配合火牛才能使用，因为国内电路的电压也是220V的，直接使用110V电源会造成主机的损害或是起火等安全问题；第二点是区码不同。X360主机根据电视的显示制式和区域的不同，分为NTSC-U/C、NTSC-J以及PAL三种版本，其中NTSC-U/C包含美国版及加拿大版主机，NTSC-J包含日本版、亚洲版以及韩国版主机，而PAL则包含欧洲版和澳洲版主机；最后一点是包装内的配件不同。不同地区版本主机，根据具体销售版本的发售包装的区别，内附的配件有些许的不同，这点会在后面的包装版本中详细列出，玩家可以向后查看。至于不同区域版本主机相同的地方，就是它们都有中文系统，这点和PSP是一样，内置的多国语言菜单可以让所有的X360主机，包括日版、韩版、台版或港版在系统设置中将系统调为繁体中文。至于简体中文系统，因为X360是没有针对大陆地区发售的版本的，所以是不存在的。

不同版本的主机在性能以及质量上都是完全相同，无论是处理器、GPU还是内存，这些都是全球统一，没有地区版本差异，不同地区版本的X360画面都是一样好，而且所有版本的主机都是在大陆的珠三角地区生产的，所以即便是日版主机也不是"MADE IN JAPAN"，要知道微软是美国公司，绝对没有什么一级品出日本、二级欧美、三级东南亚的说法。最后还不能不提一点，不同的区域版本主机玩到的游戏是不一样的，我们常见的日版、韩版、以及港版与台版主机都属于亚洲版主机，只能运行亚洲区的NTSC-J以及不设分区（即全区）的游戏，如果你购买的是美版主机，像是新版X360，那么极有可能在今后的一段时间内玩不到正版游戏，因为国内的大部分游戏都是亚洲版游戏，如果购买的是旧X360并已经进行过刷机（光驱破解固件），那你是无需担心这点的，虽然刷机仅负责屏蔽主机的正版验证，而无法解决区码限制问题，但市面上卖的游戏大部分可都是全区版本的，所以你不用担心今后玩不到某些游戏。对于购买正版游戏的玩家，日版、韩版、以及港版与台版的"亚洲版"是最好的选择，至少不怕不能玩我们喜闻乐见的中文游戏。

主机的翻新鉴别

现在你就可以正式进行购机工作了，在购机时主要应了解三点，一是如何区分上面提到的区域版本，二是要查看主机的五码是否统一，三是要鉴别主机的制程版本。只有完全了解这三点，才能保证自己购买的主机是一台全新主机，而不是那些翻新过已经存在严重质量问题的主机。

区分区域版本

先来看一下如何区分主机的区域版本。首先要知道的是台版主机和港版主机的包装是相同的，日版主机和韩版主机的包装也是一样的。所以经常会有一些无良JS拿台版来冒充港版，或是拿日版冒充韩版（因为大家更喜欢那里面的220V电源）。所以在购机时尤其需要仔细辨别这点。我们可以在主机的包装盒上找到印有序列号的地方来查看该主机对应的销售区域，如果是五码合一的主机，那么根据主机序列号是否和包装上的匹配，就能判断主机的区域版本。如果包装与主机序列号不匹配，那么这种方法就失效了，而且很容易遇到二手翻新机，建议大家回避这些不对码的主机。



■日版及韩版主机包装是长方形的。



■港版与台版的包装是正方形的。



■主机机身背部视频接口盘序列号



■面板内USB接口处序列号

查看五码合一

鉴别五码合一是购机的重点，也是防范翻新机最有效的办法。但由于水货主机的特殊性质，机器往往采用和包装分开的运输方式流入大陆，所以能够完整不拆封进入大陆市场的主机，要么是用高昂的人力成本为代价，要么就是运用一些特殊牌照的车辆运输至深圳，而这两种方法的成本都极高，所以数量相对较少。目前市面大部分主机并非都是机身号码与包装统一的"对号"主机，这不是商家的错，所以玩家还需要理解。真正的五码合一是：1. 主机外包装纸箱上序列号；2. 主机机身背部视频接口盘序列号；3. 面板内USB接口处序列号；4. 拆开机器后金属盒表面的序列号；5. 进入系统后显示的序列号相一致。一般拥有五码合一的机器，如果发生问题，港版主机可以直接寄回香港进行贴心的换机服务，需要注意的是，如果是破解主机，一定要采用无痕刷机，让人发现改机玩盗版肯定是没得换。

■进入系统后显示的序列号



最后还要注意一点，就是有人说手柄上的编号与机身匹配的才是原封没被动过手脚，其实这是误传，如果是全新原封货，那么手柄包装袋和手柄电池舱内的这两个编号是会匹配的，但仔细数过就会发现那个编号是14位，而机身序列号是12位，所以根本不是一组编号。相对的，你也可以在电源的包装袋上找到类似的编号，也不会与手柄、机身码匹配，手柄和电源上的编号是物料号，并不是主机序列号（机身码）。所以原封主机，只要做到五码合一就OK了。若真买到手柄编号也和机身一样的，那么恭喜你，你买到翻新手柄了，那个编号是JS自己打印出来粘上去的。





■电源背部与电源绿色装袋也要对号

鉴别制程版本

最后对于支持破解的旧版 X360，其最新版 CPU 与 GPU 均采用了 65nm 制程工艺，发热更低，而且基本上已经杜绝了由于 GPU 过热导致主板变形脱焊的问题，所以购买旧版 X360 一定要选择这样的双 65nm 主机才最为放心，如果是翻新的单 65nm 主机，那买回去没多久就有



■标签上的"MFR DATE"即出厂日期

可能遇到"三红"问题了，所以鉴别双 65nm 制程的主机也是防翻新机的重点之一。目前鉴别的方式主要有三点，一是要保证机身出厂日期在 2009 年 3 月 21 日之后。你可以在机身视频接口旁边可以找到主机的出厂日期，如果是晚于 2009 年 4 月 9 日的主机均采用最新批次的双 65nm 主板，与 2008 年 11 月份出厂批次的双 65nm 主机相比，发热量进一步降低，并且内置 512MB 闪存，达到原先的 2 倍。二是看电源的功率是不是 150W，12.1A 的输出，如果是那么证明主机就是真正的双 65nm 制程主机，因为这个版本的主机采用了功耗更低发热更小的新型主板，其对于电能的需求比原先的主机要小得多，要知道原先的主机是 175W 的电源才能驱动的。三是查看内置的闪存是否为 512MB。其实这点在第一点里已经提到，你可以在试机的时候进入系统查看，因为系统文件需要占用部分空间，所以显示的剩余容量为 322MB。



■注意电源的"Output"



■显示的剩余容量是 322MB 就是 65nm 制程的主机

其他购买要点

除了以上介绍的几点之外，购买旧版的 X360 还有两点需要知道的地方，这里给大家详细介绍一下。

包装版本

旧版的 X360 分为精英版和 Arcade 版这两种包装，除了主机是否附带硬盘之外，还有一些配件上的差异，具体如下：

主机型号	X360 Arcade	X360 Elite
中文名称	A 版／简版	120GB 版／黑版／精英版／旗舰版
存储容量	512MB 闪存	120GB 硬盘
颜色	白色	黑色
HDMI 端口	有	有
无线手柄	×1	×1（黑色）
有线耳机	－	均有（黑色）
遥控器	－	日版有 ｜ －
视频线	AV	色差（日版为 D 端子）
网线	－	有
HDMI 线	－	有
电源（含电源线）	有	有

注 1：所有版本均送 3 个月金会员资格（需要注册 3 个 ID），终身银会员资格。这是主机登陆 Live 以后自动获取的，无实物点卡放在主机包装内。

注 2：所有版本主机均支持第一代 Xbox 游戏，但 A 版主机需要另外购买硬盘后方可使用。

注 3：A 版主机机身内置 512MB 闪存仅供游戏存档及系统文件使用，不支持安装游戏。

现场刷机

现场刷机其实还是为了杜绝翻新机，因为现场刷机不仅可以直接看到主板，其更主要的作用是可以防止购买到单 65nm 制程的主机。前文在介绍查看五码合一时曾经说过无痕刷机，只有无痕刷机的港版 X360 才能获得官方换机服务，无痕刷机的要点就是需要卖家拆机刷机技术足够"精湛"，不仅能够完好的保留主机封签贴纸，还能不在机身上留下其他拆卸的痕迹。所以条件允许的情况下，玩家们也可在购机时要求店家现场刷机，一来可以检测主机以及配件是否全新原装，二来也可以看出店家的真正实力。只有拥有独立自主刷机能力的店家，才能保证进行未来光驱固件需要升级时，还会有人能够负责。尤其内地小城市的店家，大多直接采购已经刷好的机器，这样在将来需要升级（玩新游戏）时，由于并没有掌握刷机技术，店家也只能"爱莫能助"，相当麻烦。目前 X360 最新的刷机版本是 IX1.6，你可以试着运行最新发售的游戏来检测一下，如果没有问题，那就可以把机器拿回家了。


■无痕刷机能保证标签不受损害

其他购机信息

本文价格更新截止至 2010 年 6 月 20 日，各地行情不一，仅供参考。

●新版 X360 目前暂时没有 Arcade 版，所有主机均带有 250GB 硬盘，据传 A 版将会在 9 月上市，售价未知；

●微软现在对旧版 X360 进行降价促销，精英版从 299 美元下调为 249 美元，Arcade 版 199 美元下调至 149 美元，两种机器售完为止。不过因为市场缺货的关系，国内的 360 主机售价不降反升，近期还有进一步涨价的趋势，期待降价的朋友可以不必等待了；

●体感装置 Kinect 会在今年的 11 月 4 日发布，首发游戏 15 款，设备的成本价格约为 150 美元，所以售价一定不会便宜，喜欢 X360 体感玩家还要做好充足的准备。

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1650 元
电源	原装电源（包改 220V）	－
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1650 元
X360 主机（港版，A）	1750 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

玩家的好伴侣

国产 LED 投影机

文 蜘蛛 美编 anubis

蜘蛛是国内著名兼资深软饭，最近和他联系，想问问他对 3D 电视的感想，没想到却被他拖下了投影机的水。本文初一读感觉像枪文，不过看到后面毫不留情列出的种种缺点又不禁喷饭。正如文中所说，此文的目的，并不是鼓吹大家去买文中提到 T8，而是在于提醒大家：投影机已经进入“用得起”的阶段。是啊，2000 块钱的设备就能换来 120 寸的视觉享受，又有哪个显示设备能够做到呢？更令我吃惊的是，原来我身边就已经有很多朋友购入了投影机，我 OUT 了。是时候改掉脑海中对投影机的各种偏见了，因为它正在走入千家万户。

[LED 时代]

提到投影机，恐怕各位读者首先想到的是昂贵的价格、可以烤羊肉串的工作温度、工作时如电风扇一样飞快转动的电表，还有和坐出租车时一样每时每刻暗自计算的灯泡费用，并据此认定投影机与自己，与游戏无关。

你已经 OUT 了。LED 光源投影机与这些缺陷的距离，比中国男足离世界杯更远。

LED 光源投影机，顾名思义，使用 LED 作为光源。LED 是 Light Emitting Diode 的缩写，也就是发光二极管，它可以直接把电能直接转化为光。其实我们对 LED 应该很熟悉，收音机上的指示灯就是 LED。

LED 光源投影机与传统卤素灯光源投影机相比，其主要优点如下：

一是几乎不用换灯泡——LED 灯泡的寿命一般在两万小时以上，制造技术更先进的 LED 光源寿命甚至在五万小时。以每天开机 5 个小时计算，至少可以用十一年，这就差不多是说，你还等不到看废灯泡就把它扔到垃圾箱里去了；而传统的超高压汞灯光源投影机的灯泡寿命只有三千到五千个小时，更换灯泡的价格视品牌及档次而定，大牌投影机的超高压汞灯灯泡一般在一千元到两千元一支。

二是能耗低。伴随低能耗的是较低的工作温度，其散热要求也远低于传统投影机。这比动辄 300 瓦功率的传统光源投影机优势更为明显，甚至比老式的 CRT 电视机还要省电——这在夏天非常重要，你的空调将因此省下不少电，LED 光源投影机显然很符合哥本哈根会议的低碳精神。

三是色彩好，因为 LED 光源的频谱很窄，颜色纯度轻松胜过高压汞灯，最后出来的画面也更加艳丽。LED 背光模组的液晶显示器动辄达到 120% 的 NTSC 色域，而 LED 投影机的色域也差不多。

四是环保，无毒，不含汞等重金属。

五是就是不怕震动、经摔，传统投影机面临的“炸灯”问题在它身上是不存在的。而炸灯在百元一支的国产廉价卤素灯泡（标称六千小时寿命，实际上也就三千左右）上有较高的发生几率。顺便说一句，不怕震这个特点使 LED 光源在汽车上用途广泛。

■试玩一局《幽灵行动 尖峰战士 2》。



■我从未见过如此硕大的 X360 界面。P.S. 老界面是亮点。

最后，LED 光源投影机不需要像传统光源投影机一样开机之后先预热，关机时也要散热，可以即时开关。

一言以蔽之，LED 投影机用得起，用起来不心疼，用起来方便。从这个意义上说，它更像传统 CRT 电视机，而不像它的兄弟高压汞灯或者卤素灯光源投影机。

而目前 LED 投影机的主要缺点，就是亮度不够。首先先讲一下什么是亮度。投影机中标明的亮度，实际上指单位时间内显示设备所发出的光通量，单位是流明。简单地说，就是说投影机单位时间只能发出这么多光，投到屏幕上。很多投影机的亮度在 1500 流明。而 CRT 显示器的光通量一般在 300 流明，以“高亮”为卖点的 CRT 显示器的光通量一般在 500 流明以上。好了，我知道你要问，既然投影机的“亮度”高于 CRT 显示器，那为什么大家觉得 1500 流明的投影机在日常环境中远不如 300 流明 CRT 显示器“亮”呢？那是因为 CRT 显示器的面积很小。打个比方，投影机相当于有 1500 毫升油漆，要均匀涂满 100 寸或者 120 寸屏幕那么大的墙面；而 CRT 显示器相当于 300 毫升油漆要均匀涂满 19 寸屏幕那么大的墙面；虽然投影机的油漆更多，但是最终效果肯定是 CRT 涂出来的颜色更厚实，而投影机的颜色看上去更加单薄。为了在大屏幕上显示出足够的“亮度”，好莱坞要求电影院里使用的数字投影机光通量，也就是我们通常说的亮度，至少在 10000 流明以上。

我们说某个表面有“多亮”的物理量的名称应该是“照度”，其单位是坎德拉／平方米，也就相当于衡量上面的例子中“油漆厚薄”的单位，平均照度乘以面积就是“亮度”。

在液晶显示器的性能指标中，照度经常用尼特这一单位标出。而对于投影机来说，虽然它发出的光强度是一定的，但是它所投射的面积不一定，可能是 80 寸屏幕也可能是 100 寸屏幕，因此无法用屏幕上单位面积的“亮度”也就是照度来衡量，所以，大家习惯性地将投影机在单位时间内发出的光的量，也就是光通量称为“亮度”。也许诸位在电脑城看到投影机演示的时候，觉得屏幕上的亮度仍显不足，

那么笔者要为你再泼上一盆冷水：我们目前能看到的经销商拿出来演示的投影机都是传统光源的投影机，实际亮度大于 2500 流明的比比皆是，而现在投入市场的 LED 投影机的实际亮度还在 200 流明挣扎：这就是说，在较亮的环境中，LED 投影机的效果要大打折扣，它并不适合会议等办公用途。然而，家庭环境中，这个问题的解决很简单：关上灯，然后挂上一块遮光布。

不过，LED 投影机的亮度也在飞速提升中。2008 年 LED 投影机刚出现时亮度只有 10 流明，基本上只能当玩具。然而今年主流亮度正在向 1000 流明迈进，三星的 FM10 标称亮度达到 1000 流明（某 IT 网站的实测为 590 流明）。NEC 甚至已经展出了峰值 2000 流明的 LED 投影机。也许大家明年就能看到 1000 流明的 LED 投影机进入主流价位。

我仿佛看见随着 LED 投影机的亮度提升与整机技术的成熟，LED 投影机在 5 年内大规模抢占传统光源投影机以及诸位熟悉的液晶和等离子平板电视的份额——这是家庭影院从发烧友走向普通家庭的开始。全世界的液晶与等离子电视机厂商，在 LED 光源投影机面前颤抖吧。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
平面LIVE
软组织



T8 [出人意料]

长沙赛科公司推出的 T8 就是一款 LED 光源投影机。当然，如果你还没有实际考察过其效果就对国产投影机，而且还是个之前没有听说过的品牌嗤之以鼻，那么请翻过此页，笔者并未打算说服你去尝试一下。推荐它的原因与原来推荐达音科 S01 耳机的原因一样：他们在自身的价位上，提供了超过期待的表现。

LED 投影机的所有优点和缺点，T8 都有。而且，T8 的物理分辨率不过是 800×600，在 720P 乃至全高清当道的今天，并无太多可夸耀之处。笔者在电脑城咨询经销商时，他们纷纷表示赛科的机器一般被称为视频机而不是投影机，适合 KTV 等只要求出画面，不要求高画质的场合使用……

Forget it。对于一款终端显示设备来说，最重要的是眼睛验货。

在一间关上门，拉上窗帘，关掉其他光源的房间里，打开电脑，先将分辨率调整到 800×600，再打开视频，针对视频去调整播放器的亮度和对比度——有些麻烦，但是，奇迹发生了。调教之后，它直投墙面的画面表现"超出预料"，哪怕投射画面已经有 120 寸。它在不需要幕布的情况下提供了与普通 CRT 电视机基本一致的效果——简单地说，普通 CRT 电视机给你什么效果，它就给你什么效果，只不过画面大了十几倍。而且，在此时，画面色彩、亮度一点也没有"不够" 的感觉，换言之，画面一点都不像早期投影机或者周围环境较亮的时候那么"淡"。从主观上看，和看 CRT 电视机几乎没什么区别。

而且，笔者在用它看 720p 版本的《暮光之城 2》时，居然想到了自从 N 年前整天面对液晶显示器以来一个被遗忘的词汇——质感。它对人体皮肤的表现力尤其出色。后来发现，有此感受的人不止我一个。它的整体画面表现，足以让人无法相信色彩参数——可怜巴巴的 26 万色。是的，一个 800×600 分辨率、26 万发色数的投影机，竟然能带来令人联想起"质感"一词的画面，也许这正是 LED 光源的优势。这也正是笔者认为 T8 值得关注的重要原因之一。



■参照下方的 X360 即可知此画面的大小。OH MY GOD！

这里要说明的是观看投影视频时另一个重要的因素——幕布。一个说得过去的电动软玻珠幕布价格至少是 300 块，我觉得没必要……笔者自己用的是 2 米 ×1.5 米的白色棉布，背后贴上黑布，成本几十块钱。用不干胶往墙上一粘，搞定，画面的细腻程度立即比直投白墙面又上了一个台阶。

简单地说，如果你播放 600p 以下的视频——打 PS2、Wii 或者之前的游戏，或者看看体育比赛、新闻和电视剧等电视节目，或者上网斗斗地主、看看在线视频、玩玩模拟器、看看经典的电视剧或者 DVD 碟片——那么，在良好隔光的环境中，综合画质和画面大小，T8 所提供的体验秒杀身价数十倍于自身的液晶或者等离子电视机、显示器，而与六七千元的爱普生或者三菱传统光源投影机相近。它以三分之一不到的一次性购买价格和五十分之一的使用成本（传统光源投影机的电费加灯泡费用 Vs LED 光源投影机的电费），提供了 90% 的画面表现力。

即使让它承担播放超过 800×600 分辨率视频的任务，比方说玩 X360 或者 PS3 游戏，或者播放 720p 或者 1080p 视频，它与各种 1080p 液晶、等离子的显示设备相比，也只是在画面细腻程度和亮度上有所欠缺，但综合体验却远胜——大画面的冲击力摆在那儿呢。更何况，X360 和 PS3 的许多游戏的实际分辨率都在 720p 左右，用 T8 播放损失不是特别大。而 100～120 寸画面带来的震撼，足以让我对所有的大屏液晶电视机失去兴趣。

如果配合显卡的多重输出功能（现今随便有两个输出接口的显卡都支持双显示器，但是 T8 没有 DVI 接口，只有 VGA 接口，另可选配 HDMI 接口），T8 就可以成为另外一个显示器。显然，老妈用液晶显示器上网斗地主的时候我用 T8 在旁边看《太平洋战争》是个不错的主意；加上一个电视盒，或者连上家中的机顶盒，或者直接购买支持电视功能的 T8 TV+ 型号，家里就又多出一台足够大屏的电视机。直接连接数字机顶盒看电视节目的时候，虽然投射画面有 100 寸，但是依然不显得粗糙。自从 T8 进家的那天，笔者卧室里那台电视机已经光荣下岗了。

它的噪声和功耗，也都完全可以接受：功耗仅仅 68 瓦，在冬天，它的风扇从散热口送出来的是凉风！

在两千元这个价位，国产机交出了一份不错的答卷，与同价位的国外品牌相比——好吧，市场上几乎没有什么大牌投影机价格在三千元以下，更不要说大牌 LED 光源投影机。三星和 LG 各有一款 LED 投影机，亮度 150 流明，价格四千左右；丽讯倒是有一款全高清的 LED 投影机，亮度和色彩都不错，800 流明，惟一的缺点是堪比家轿的价格——十五万元。

T8 [尚有不足]

面对它两千元的价格，笔者本来不好意思再去批评它下面的缺点和可以改进之处：

首先，画质的问题——不难发现，T8 投影画面的亮度并不均匀。按说，这一缺陷应该对观感有较大影响——好在亮度偏暗的地方都在画面的边缘和顶角，看视频时基本注意不到。只是在浏览网页时比较明显。何况画面再黑，也黑不过世界杯的裁判啊。

而且，由于对比度只有 1500 ：1（根据笔者目测，肯定没这么高）——主流传统光源投影机很多都在 5000 ：1，中高端投影机达到 30000 ：1 以上的比比皆是——它也无法像液晶显示器一样轻松地在播放各种视频的时候达成较为满意的亮度和对比度，事实上几乎播放每一个视频的时候，我都要用 QQ 影音或者射手播放器的亮度和对比度调整功能调到一个比较满意的设置值再静心欣赏视频，因为在画面较暗的时候，黑色部分很容易黑成一团。这主要是因为画质基本就是靠那块单片 800×600 的 LCD 屏，谈不上信号的优化和处理。用它玩《战争机器》，那是注定要杯具的。另一投影机厂家创荣声称自己的画面均匀度非常出色，可惜笔者无法实机考察。

此外，对于一款两千元钱级别的投影机来说，要求其提供短焦特性，也就是说在较短的距离上投



■真人大小的马库斯出现在你面前，你会有怎样的感觉？

射出较大的画面，显然不太现实。事实上这款机器的镜头素质实在一般，也限制了整机实力的发挥。然而，笔者仍然希望厂家能推出一款具有短焦镜头特性的机型，因为日益高涨的房价让我们只能在蜗居中继续游戏，这一特性的现实意义前所未有地重大起来。或者，厂商至少可以给消费者提供选配短焦镜头的可能。

而且，如果想让它彻底取代电视机的话，还需要配一对扬声器——这是因为 T8 虽然表面上配了个喇叭，实际上声音效果连手机都不如，倒是和 PC 主板上滴滴叫的提示音差不多，完全没法听；相比之下，风扇的声音已经不能忽略。

然而，除了以上缺点之外，有些令人摇头之处本来并非不可避免，比方说，厂家总是大言不惭地用“高清”一词描述分辨率仅有 600 线的 T8，而我国国家标准规定分辨率超过 720 线才可称为高清；比方说，厂商称自己 26 万色的 LCD 屏为“真彩色”；比方说，厂家标定本款产品的亮度为 2000 流明。非常遗憾地说，厂商山寨作风的尾巴在这个细节上暴露无遗。虽然乱标亮度乃是投影机行业的潜规则，敢把自己实际亮度 100 多流明的投影机标上 1800 流明打广告往外卖的厂商不在少数，但是同为国产品牌的创荣在这方面就老实得多，给自家的 LED 投影机标出了从 160 到 350 流明不等的参数。笔者非专业人士，也没有器材去测量其实际数值，然而，尊重消费者的智商，不虚标参数，是一个厂商诚意的起码体现——这也是本人不喜欢一直鼓吹“6600 万多边形”、“模拟地球”并且拿 CG 蒙骗玩家的某主机厂商的原因。

T8 虽然支持 HDMI 信号输入，然而笔者并不劝你尝试这个貌似方便、高端的功能，因为从这个接口进来的信号效果非常差，无法容忍。

此外，厂商的脑残举动让人哭笑不得。在官方淘宝店上，还有另外一款型号为“KD-1920”的投影机，售价 2580，笔者详细比较了它与 T8 的各项参数与功能特性，发现二者惟一的区别就是价格——就此问题咨询厂商客服人员时，居然得到了的证实——二者本来就没什么区别。我不得不感慨国产厂商在市场营销与产品定位方面尚处在阿米巴虫阶段。

最后，不太重要的一点，就是 LED 投影机的实际寿命。传统光源投影机的使用寿命主要取决于灯泡，很容易给人以“光源寿命”就是整机使用寿命的印象。在 LED 技术解决光源寿命问题之后，各个生产 LED 投影机的厂家都用两万小时或者五万小时的“光源寿命”作为宣传重点，仿佛整机也可以这样半永久性地用下去。有点良心的尚且告诉你“灯泡寿命两万小时”，想糊弄事的可就直说“整机寿命两万小时”了。

而实际上，投影机成像的关键器件——LCD 面板的寿命虽然不像传统光源灯泡那样寿命只有三四千个小时，但是可能也无法与 LED 光源白头偕老。以前，投影机的寿命这个问题被严重的灯泡寿命问题掩盖住了；但现在，LCD 面板的使用寿命是一个需要用户稍微考虑的问题。

笔者的观点是，假如过上几年，投影机的 LCD 面板坏掉了（就算是液晶电视机，用这么长时间也要变色或者报废了），如果你不愿意升级新机，那么去找维修点，或者把机器寄回厂家，花四五百元更换一块 LCD 面板也还可以承担。

[总结]

老实的说，赛科 T8 优点有限，缺点倒是一箩筐；然而，它的缺点，在远远超出及格线的画面和低廉的价格面前，显得无足轻重。它的画面有缺点，却对得起价格，也对得起看电视、看电影、打游戏的一般需要。

它与动辄六七千上万元的大牌投影机相比，就好像百把块钱的 MP3 与音响发烧友使用的进口发烧 CD 机进行 PK。它的性能当然不如，然而如果只是像 MP3 一样随便用用，它会给你一个惊喜。它与投影发烧友所追求的“纤毫毕现”、“黑位深沉”、“立体感出众”等感受一点关系也没有，但是大众市场也从来不在乎这些特性，普通用户需要的只是便宜的价格、方便的使用以及说得过去的画面。从这几点上说，赛科 T8 等 LED 投影机完全做到了。

其他同档次，也就是 800×600 分辨率的 LED 国产投影机，价格也差不多在 2000 至 2500 之间，也有与之类似或者更好的画面表现。低廉的价格使国产投影机成为一个安全的选择。笔者一直用它看本届世界杯，完全值回票价。

T8 已经由改进的型号 T8+ 取代。改进的型号外形更小、功耗更低，画面亮度、对比度、均匀度也得到了小幅提升，同时因为改进了附带扬声器的功放，提高了音量，T8+ 可以成为一台更加彻底的“放映机”。当然，T8+ 的价格也更高。其他国内品牌，如创荣，LED 投影机产品也颇有可取之处，甚至已经有了亮度更高而且分辨率达 720P 的产品上市，值得大家关注和考虑。

笔者写本文的目的是希望大家注意到，由于技术的进步，投影机已经进入“用得起”的阶段。

国内厂商务实的定价更使 LED 光源投影机成为大家“买得起”的产品。两千元只是一台 26 寸液晶电视机或者一部中档手机或者一个大牌投影机灯泡的价格，现在却可以享受到一百寸以上的震撼画面。

如果你并不是一名实力雄厚的影音发烧友，追求的并非价格数万元的投影器材所能达到的极致画面表现，而只希望以能够接受的合理价格得到超值的享受，那么给 LED 投影机，给国货，也是给你自己一个机会吧——请看一看国产机的实机表现，再做决定，不要让自己错过物美价廉的选择。

笔者无比期待国产品牌在不久的将来以合理的价格提供全高清分辨率的 LED 投影机。只要发色数再高一点，分辨率再高一点，亮度再高一点，标的参数再实在一点，而价格又相对合理，我将非常乐意继续支持国货。想想吧，如果有一台正规厂商出品的全高清 1080p 投影机，价格万元左右，亮度 1000 流明左右，却可以给你带来 150 寸的震撼画面，噪音低，还不用换灯泡，你还会去选择 55 寸液晶电视机么？

这个目标已经近在眼前。相信届时觉得家里墙面太小的玩友不会只有我一个。

本文得到了淘宝网官方投影机产品顾问，傲视投影专卖店店主老郭的大力协助，在此表示感谢。


■播放电脑上视频的感觉非常好。



X360的自制系统出生已经半年了。和当年PSP的自制系统一样。完全破解的主机带给我们完全不同的体验。前段时间又有自制机货源的补充，令自制机终于走出了超小众范围。不过由于是全新的扩充体验，玩家刚到手时总有点茫然。本文的目的便是介绍XBR自制系统的知识与基本应用和部分进阶应用。需要补充的是，本文与自制系统一样，仅供学习交流，方便我们更好的体验游戏。如果你喜欢X360，请购买和支持正版。

文 air04 美编 一刀

神奇进化

X360自制系统揭秘

XBR系统介绍

XBR全称XBReboot，是国外黑客制作的X360的自制固件系统。此系统需要用到X360主机上的JTAG漏洞对主机的NAND进行重新刷写，然后才能在主机上运行。而JTAG漏洞在编号为2.0.8599.0的系统更新之后即被封堵。部分机器的7371系统虽然未更新，但是玩过诸如《使命召唤 现代战争2》之类的游戏后也会被封堵。所以并不是说所有的机器都能改XBR。

目前XBR的主要功能有以下7个：

1. 解除360对硬盘限制。可以使用任意型号、容量的硬盘格式化之后挂载在360上使用。
2. 完全安装游戏。即开启游戏无需用光盘引导，可以把游戏完全安装到硬盘。（显示为类似XBLA完全版游戏状态）
3. 支持锁区游戏的运行。
4. 免费解锁DLC，XBLA等
5. 支持模拟器。
6. 不可能被ban硬盘。
7. 通过第三方软件实行KAI的链接。

小知识 JTAG

JTAG是一种国际标准测试协议（IEEE 1149.1兼容），主要用于芯片内部测试。现在多数的高级器件都支持JTAG协议。一个含有JTAG Debug接口模块的CPU，只要时钟正常，就可以通过JTAG接口访问CPU的内部寄存器和挂在CPU总线上的设备，如FLASH，RAM，SOC内置模块的寄存器等等。

存储器的选购以及注意事项

首先你一定要买个硬盘数据线，利用这个可以直接往X360系统硬盘读写数据，非常方便。目前市场上大约50元就能买到一个。组装的就够用了。

给X360添加硬盘有2种方式。1.USB口连接360；2.X360本体顶部硬盘接口连接。前者对硬盘容量接口类型均无限制，但是却不能用来存储存档和进行GOD方式的游戏。后者只能使用SATA接口的硬盘，但是却没有其它限制。

在XBR下SATA接口硬盘通过方式2连接360基本都能被顺利识别。在"记忆体"一栏内显示为未格式化的硬盘，直接格式化即可。格式化会提示输入主机序列号，这个序列号在主机背面条码下面。

如果是USB方式连接360，则硬盘必须是FAT、FAT32或者HFS+的文件格式才能被360识别。NTFS以及exFAT不能被识别。需要注意的是，FAT与FAT32文件格式下不能读写超过4G的单个文件。否则会显示容量不足。

在这里建议是使用一个大容量的SATA硬盘用2的方式连接X360当作系统硬盘使用。

拷贝文件可以用一个大于8GB的普通U盘或者硬盘格式化成FAT32格式来拷贝文件和游戏。对于新手来说，这个比较容易操作。而喜欢动手的玩家，也可以利用FTP上传游戏到360。不过依笔者的经验，FTP上传受到连线稳定和光盘瑕疵的影响而产生莫名其妙的错误，而在复制过程中出现错误也不会有提示。典型的就是数据传输不完全，导致游戏无法运行、随时死机等问题。所以本文就不再详细介绍，有机会的话以后再说。

XBR主要应用软件

PC端

ISO2GOD（运行需要Microsoft .NET Framework 3.0的支持。）

软件说明 **这是一个能在PC上把X360游戏镜像转化成GOD包的软件。**

这里以ISO2GOD_v1.3.3原版进行转换演示。

点击Add ISO弹出添加对话框，在Image Location（镜像地址）下按Browse（浏览）找到你所要转换的ISO文件。添加完之后会在下面Title Details（标题详细信息）显示游戏名，游戏ID，第几张碟等信息。点击Output Location（输出地址）下按Browse（浏览）来选择你想要存放GOD包的位置。在Temporary Location For Rebuilt ISO下面的Browse来选择存放转换时候暂存的镜像位置。全部完成后点击Add ISO，对话框就会关闭。这样，一条转换任务就添加完毕。点击主界面上的Concert按钮即开始转换。





关于建立任务中的Padding Removal选项，我个人建议选择Full。大家都知道虽然解压出来的游戏镜像都是8G，但是往往在360上安装过后得到的文件比镜像要小。这是因为在镜像上填充了大量填充数据直至用满8G。Padding Removal选项作用就是去掉这些填充数据。下面说说各项选择的作用。

None: ISO镜像不做修改。

Partial: 直接除去ISO镜像最后一个有效数据至镜像结尾的数据。如果选择这个，转换将是非常快的。缺点是只能节省800MB到1.5GB的空间。

Full: 完全重建ISO镜像，可以去除所有填充数据。重建镜像也能留作后用。缺点是会多用5到10分钟来重建镜像。

※注：本文提到的大多数软件均可在光盘中找到。

QuickBoot

软件说明 这是一个让X360软件或者游戏的可执行文件显示在X360NEX界面中游戏库的软件，性质类似于Windows的快捷方式。

■软件中英文对照

ICON：图标；Name：游戏名；Description：描述；Path：路径；Executable：可执行文件；Scan XEX：扫描文件夹下的xex文件作为图标；Scan PNG：添加PNG图象作为图标；Build：创建选择文件的快捷方式；Build All：创建所有文件的快捷方式；Add Entry：添加项目；Remove Entry：移除项目。Games on Demand：创建成主机上的游戏式的快捷方式；Game Demo：创建成试玩版游戏式的快捷方式。

■使用方法

1.用自己喜欢的图片做图标：先找个自己喜欢的图片，然后转化成64×64像素点的PNG文件。点击Scan PNG，弹出的对话框中选择你转换后的PNG文件。在name一栏和Description填写你要的名字，不要用简体中文。在Path一栏填写你目标程序所在的文件夹路径。例如，目标程序在系统硬盘的Content文件下面的001文件夹，那么这里就填/Content/001/。Executable是你目标文件的文件名，如果文件名不对，请自行修改下。

最后点击Build开始创建。创建结束后会弹出对话框提示你是否FTP上传文件，并且在这个对话框中显示了创建后快捷方式所在的路径。找到快捷方式，复制到系统硬盘的：/Content/0000000000000000/C0DE9999/00007000目录下。回到NEX界面后就能在游戏库中找到。



2.用xex文件自身的图片做图标：点击Scan XEX。选择xex文件所在的文件夹。点击确定后就会开始自动搜索并且全部罗列出来。值得注意的是。软件只会扫描到default.xex文件名的文件。所以如果文件名不是这个，可以把文件名修改过来。接下来就和1一样修改路径以及文件名和传输进系统硬盘的：/Content/0000000000000000/C0DE9999/00007000的目录下即可。

如果不喜欢加入的图标，也可以双击图标，选择其他的PNG图片。

软件也支持FTP传输至360。只要在制作完快捷方式，在弹出的对话框选择确定即可，然后在这个对话框的FTP Server填入你的XBR的IP地址，点Upload即可。

X360端

在Xbox360上使用的软件随盘有附送，以下的软件只需解压NEX2GOD_XEXmenu_XM360.rar文件并且复制到系统硬盘第三分区对应路径下即可在游戏库中找到软件。



XEXMENU1.1

（另一款软件XEXLoader功能与之相近，但是功能没有此软件强大易用。所以在这里不另作说明。）

软件说明 XEXMENU是一款类似于Windows的资源管理器的软件。可以用于复制粘贴删除文档。还可以打开X360的应用文件，并查看X360运行状态信息如各项温度。

■按键功能

左摇杆：上下选中文件。RB、LB键：翻页。BACK键：显示/隐藏帮助文档。START键：执行选择的文件。Y键：快捷菜单(类似于鼠标右击)。A键：执行选择的文件。十字键：切换显示存储设备(存储设备页面)、修改选项(X360信息页面)。

注意 在存储设备页面按X键，可以快速选择存储设备。按X出现的菜单显示一般有USB、Hdd1、HddX、Flash。USB设备一般显示为Usb0，而插入第二个USB设备后显示为Usb1，以此类推。HDD1则是我们挂载的系统硬盘，就是常说的360硬盘。而HddX与Flash建议不了解的人切勿进行编辑！否则可能导致无法开机。

■Y键快速菜单中英文对照

Copy－复制；Cut－剪切；Paste：粘贴；Delete－删除；Create－建立新文件夹；CopyDVD－复制整张DVD；PatchXex－给xex文件打补丁。

复制、剪切功能：选中需要的文件，按Y选择Copy或Cut。这时会显示你所复制文件的路径。不同的主题下会显示在不同的地方。然后进入所要粘贴的文件夹，按Y选择Paste即开始进行复制、移动。

CopyDVD：用此功能可以将整个游戏碟复制进硬盘。但是也有明显的缺陷，那就是如果光盘有瑕疵或者数据读取错误，这类在Windows中会有的提示在这里都没有。极其容易导致复制的文件不完整，在游戏中突然显示脏碟。所以不推荐使用此功能。

这里做个复制文件示范：假设我们有一个名为default.xex的文件需要从U盘根目录拷贝到360系统硬盘的content文件夹内。

1.插入U盘。

2.按一下RB键进入存储器页面。





3.按X选择Usb0，找到文件default.xex。(如左图)

4.移动直至文件高亮，然后按Y选择copy选项(如上图)。这时候会有提示："Copy Source：Usb：\default"的提示。

5.按X选择Hdd1。然后进入Content文件夹。

6.进入后按Y选择Paste。文件就开始复制了。(如下图)





7.复制完成后列表会立即刷新，这时候就能看到自己复制过来的文件了。(如上图)

XM360

软件说明 这是一个，嗯，狠有用的软件。对，就是"狠"有用！这个软件可以用来解锁DLC、XBLA等游戏、备份游戏升级档，更正游戏名字。这个软件功能强大，但用起来同样很简单。这里以1.4版为基础进行说明。

1.首先在游戏库中找到XM360并执行，等待较长一段时间后将出现主界面。

2.解锁XBLA：先点击左上角的Rescan All来扫描硬盘上的小游戏和DLC。扫描完之后点击"Unlock XBLA"来解锁所有小游戏。这时候所有的XBLA下载游戏右边的锁将会显示解开的样子。

3.解锁DLC：点击左边的"Show DLC"进入DLC界面。这里会列出你主机上所有的DLC文件。点击"Unlock DLC"即可解开所有DLC文件。同样的，右边锁的图标会显示解锁。如果DLC文件不能正常运行，请点击Repair Filenames进行修复。

4.备份游戏升级档：点击主界面的"Show Title Updates"进入升级档菜单，在这里可以进行重置和备份操作。



个人觉得此软件是X360上最实用的软件。看到这里，你是否也心动了呢？

NXE2GOD V1.1 by Dstruktiv
For updates please visit www.digitalreality.co.nz\xbox360

Scanning folders, please wait...

NXE Files found:

Transformers: WFC at location: hdd:\Content\0000000000000000\4156084C\00004000\89007B0086CA2A67DCE9B11E02619995
Singularity at location: hdd:\Content\0000000000000000\415607EF\00004000\6794580586AF64AF4F87AF2E1B62BF41

Push A to convert files from NXE to GOD or B to cancel and quit to NXE

NEX2GOD

软件说明 这是一个可以将通过X360安装到硬盘上的游戏转化成免盘运行的游戏，转换之后游戏就可以直接在游戏库中点选运行。效果类似完整版XBLA小游戏。

运行之后，软件会自动搜索硬盘上的安装的游戏。如果有，会在NEX Files Found下面显示。此时再按A就会自动进行破解。破解完成后按任意键就可以回到360主界面。整个过程方便快解，非常容易使用。

游戏安装方式

X360有2种运行游戏的方式。一种是把硬盘镜内的文件像直接提取出来运行，即直接运行游戏的xex文件；另一种是把镜像重新打包成GOD包，复制到硬盘内content\0000000000000\文件夹之后就和360本身光驱安装后的效果一样。

前面已经说过了，建立自制系统的漏洞已在随后的升级中被微软堵上了，因此自制系统机也就告别了Xbox LIVE，另外各位玩家要切记不可给主机升级，包括游戏光盘自带的升级。不过关于升级，截止到6月24日，现在发售的游戏都只是带8599系统升级包，我们测试了《质量效应2》、《神曲 地狱篇》这两个游戏内置的升级包，发现对系统并无影响，只是安装了完全的人偶文件。但不保证未来是否有游戏会自带更高的升级系统。

GOD包和XEX文件

GOD全称Game On Demand。这个模式是2008年秋季更新之后360才支持的一种游戏包模式，也就是大家通常所说的随选游戏。游戏安装后，即在content\0000000000000\路径下建立一个文件夹，把游戏复制转化成很多小于4G的文件到这个文件夹内，游戏可以直接在游戏库中显示。

XEX是360上的可运行文件的后缀名。类似Windows的exe文件。每个xex文件包含有数字签名等信息。直接修改xex文件将导致在普通主机上无法运行，惟有自制系统机才能正常运行。

1.光盘安装+NEX2GOD解锁

需要的软件： NEX2GOD

光盘直接安装非常便利稳定，也是最推荐的安装方式。首先利用X360自身的硬盘安装功能。安装完毕之后再调用NEX2GOD来对安装的游戏进行解锁。

优点： 方便，游戏数据不容易出错。

缺点： 只适用于安装在系统硬盘接口上的硬盘。如果遇到多碟游戏，换碟的时候还是必须插入光盘才能继续。另外对于不能安装的游戏无效，如《死或生沙滩排球2》。

适用人群： 适用于经常买盘的人。

2.镜像解包成GOD+导入360系统硬盘。

需要的软件： ISO2GOD、XEXMENU

直接在电脑上转换游戏镜像文件比较适合喜欢下载的朋友。可以免去刻盘的烦恼。推荐没有刻录机又有自制机的朋友。

利用ISO2GOD软件对游戏镜像进行转换。得到一个文件夹，将这个文件夹复制到content\0000000000000\文件夹下面即可。

可以用硬盘数据线进行复制，也可以拷贝到USB设备上通过XEXMENU进行复制。在X360的NEX界面的游戏库中即可找到并运行这个游戏。

优点： 免去刻盘，节省成本。

缺点： 转换需要时间。只适用于安装在系统硬盘接口上的硬盘。多碟游戏还是要有换盘的过程。

适用人群： 适用于喜欢下载的朋友。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
平面LIVE
软组织

3.镜像解包成XEX+USB口导入或者直接在USB设备运行。

需要的软件： XEXMENU、Xbox Backup Creator

下载安装Xbox Backup Creator这个软件，最好下载完整安装版。打开软件，选择Image tools标签内的Image browser。弹出的窗口点击左上角的File下拉菜单，如果是从光盘提取文件，那么选择你的光驱，如果是从镜像提取文件，那么选择Open image file并找到镜像。不推荐从光盘中提取，因为速度巨慢无比。

点击左边框的光驱名/镜像文件名，右击选择Extract后选择存放提取文件的位置。等待下面的进度条读取完毕后消失。整个镜像会保存成一个文件夹。把它复制到USB设备后插入X360，打开X360的XEXMENU。找到设备中的游戏文件夹。文件夹内含有一个后缀名为.XEX的可执行文件，执行此文件就可以运行游戏。

如果是有多张光盘的，则可以把多张盘数据合并到一起。只要把提取后得到的文件夹内的whitedata文件夹复制合并到第一张盘提取到的镜像文件夹内即可。例如《FF13》，不过合并之后容量有14G之巨，只能用FTP上传了。

对于未来同捆高版本升级文件的新游戏，可以用此方法先提出文件，然后删除文件夹内的$SystemUpdate文件夹，这样就能阻止更新。

优点： 免去刻盘，节省成本，能在任何存储介质上运行包括USB硬盘。转换时间快。多盘游戏可以合并。可以删除升级档，避免强制升级。

缺点： 不如GOD包方式稳定。开启游戏相对比较麻烦。

适用范围： 适用于多碟游戏。有强制升级的游戏。

模拟器的玩法

需要用到的软件： XEXMENU

先把模拟器文件拷到U盘内，插入X360后运行XEXMENU，在U盘中找到模拟器的XEX可执行文件执行即可。值得注意的是在mame模拟器中乱按可能会死机，显示提示后也需要不断左右推动左摇杆才能进入游戏。

个人觉得目前模拟器的出现虽然很有里程碑的意义，但是这些模拟器都能在PC甚至PSP上运行。要我们耗费X360宝贵的寿命去玩这些模拟器，我个人觉得不是很值得。模拟器所需的ROM大家可以在网上找到。

注意 **直接将MAME模拟器执行文件放入U盘根目录，并且插在主机上启动机器后将会出现假E71故障，切勿惊慌。**



全区补丁的使用方法

注：以下内容仅适合有一定动手能力且抗失败能力的玩家。

年初的《FF13》锁区，不知让多少玩家扼腕。不过没关系！只要使用了全区补丁，以后你的XBR即可任意游玩所有锁区游戏！打全区补丁需要使用到Flash360与XEXMENU和一个U盘。

将全区补丁下载下来后解压缩，得到全区补丁文件夹。文件夹内的XBR全区补丁文件夹内含有2个补丁，分别对应的是16MB与16MB以上的NAND的刷写文件。选择你自己的360适用的补丁文件。如果自己不知道也可以看下面的步骤，不过一定一定不要弄错，否则有可能出现重大杯具！

1.在运行Flash360后查看自己的NAND大小。

```
Nand Size: 16 MiB
```

2.选择适合自己的NAND补丁，然后将文件名改成updpatch.bin，复制到与Flash360.XEX同一层的文件夹上。

3.将文件夹内除了XBR全区补丁文件夹的所有文件复制到U盘根目录后，把U盘插入X360上的USB接口上。(U盘必须是FAT或者Fat32文件格式)

4.开启XEXMENU，按一下RB翻页，然后再按X键，选择USB。接着选中FLASH360.XEX，按A运行。(如下图所示)

5.运行后回到显示NAND大小的画面。再次核对下是否正确选则了补丁。按B进入升级刷写。

```
Flash360 - v1.0 by Redline99
Console:   Xenon
Nand Size: 16 MiB

Button A - Write updflash.bin to Nand
Button B - Write Update Areas of Rebooter
Button X - Backup current Nand to file

BACK Button to exit application
```

6.然后再次按B选择Write updpatch.bin。



7.提示找到了文件。再次按A就开始刷写了。如果觉得自己还没准备好，可以再按其他键退出。

8.显示完成。祝贺你已经可以运行所有区域的游戏了。

恭喜！你的X360如今已成为一台跨越地区限制的神机了！不过请注意，即使打了全区补丁，锁区游戏还是无法直接在X360上进行安装，如《FF13》。不过这又有什么关系呢？我们有得是方法把它装到硬盘里去！



结束语

自制系统新期望：随着自制系统XBR作者宣称不再更新而转投Freeboot，XBR渐渐变得没落了。而在新的自制系统Freeboot0.032身上，我们又看到了新希望。全新的操作界面，金手指，还有最新的PING30补丁解决KAI ping值问题！这些无疑都打动着我们的心！让我们期待FreeBoot的实用与稳定。也许，这才是自制系统的真面目！让我们下次再见！



讲述软饭自己的故事 Vol.1



应该说,开这个栏目是我们一直就有的构想。虽然现在拥有各种高科技通信手段,连游戏机也有了联网功能,但每个电视玩家从本质上来说依然是孤独的。不管你加入了多少个QQ群,不管你在LIVE上有多少个好友,你真实的生活并不能通过你的成就点数和在网上的言论来判断。这些通过网络认识的朋友其实并不了解真实的你。因此我们希望通过这样一个栏目,向大家展示软饭们的真实生活。这里也欢迎各位勇于自曝,入选的条件并不在于你拥有多么高超的游戏水平,也不在于你在X360上砸了多少银子,只要你身上有值得与其他软饭分享的故事,都可以向我们投稿。我们的邮箱:x360special@gmail.com

软饭档案 001

真名:赵嘉熙

网名:赵嘉熙

Xbox LIVE ID 名:ZJXY



■小赵平时的打机环境。

经常去A9VG论坛成就区的人,一定对这个可爱的头像有印象。这个头像是成就区版主赵嘉熙的专用头像。作为国内最早的一批成就犯,小赵的成就点数早就过了十万大关,不过难能可贵的是他在疯狂攫取成就的同时,也不忘撰写各种成就攻略来造福大家,因此网友们亲切地将其称为"小赵"。小赵拿成就有一大特色:只拿离线成就。纵观他的成就履历,99%的成就都是离线成就,仅有《疯狂大乱斗2》等少数"污点"。不过和广大自BAN党不同的是,小赵只拿离线成就,并不是因为他不玩正版。事实与此正好相反,小赵不但有正版机,而且是美版正版机,为此他购入了大量锁区正版成就神作,他是国内成就犯里最早一批瞄上锁区成就神作的人。

如今要想采访小赵并不是一件简单的事情,因为品学兼优的他已经确定于暑假奔赴美帝的国家念书了。在此不得不感叹一下:中国的人才流失情况实在太严重了!



离线成就之王,垒猴!请问你的真名就是赵嘉熙吗?A9论坛上的那个小孩子头像照片是不是你本人?

是的。我本名就是赵嘉熙,A9论坛上的那个小孩子头像照片是我本人。这张照片拍摄于1992年,我当时和家人出去玩,后来回来之后在照相馆照的。可能当时没弄好吧,领结有点歪。但这张照片也是我从小到大最喜欢的照片,以至于我很多地方都用它,比如校内等等。

这张照片确实照得不错,原来已经过去了18年。请介绍一下你在玩X360之前的游戏经历吧。

这个说起来比较曲折,而且也和别的狂热玩家的经历稍稍有所不同。因为我的游戏经历受客观因素的影响比较大,因而自己的游戏交集比较多,游戏取向也和大部分人不同。我最先接触游戏还是受我一个哥哥的影响,他是重度游戏迷,因此从FC时代我便对游戏产生了浓厚的兴趣。但那个时候因为自己年龄不大,因此更多的时候我看着哥哥玩的时候多,自己玩的时候少。但从MD开始(大概是在93到94年间)就逐渐就变成自己玩了。此后便是一发不可收拾地玩PS和SS。此外在初中由于身边玩电子游戏的同学不多,而当时也是电子游戏和电脑游戏划分很严格的时候,受同学的影响自己又成为了PC+家用机饭。除了电子游戏,初中三年也玩了大量国产和国外的PC主流游戏。而随着自己初中时对英语的兴趣日渐浓厚,我也开始大量接触美式游戏并开始了解欧美文化。在高一时自己攒钱购买了Xbox,这之后就开始踏上了美式游戏之旅。但自己购买PS2的时间比较晚,2004年才买,不过也玩了很多大作。总之我基本是游戏通吃型的,是好游戏就不会放过,但更偏向美式。大学的时候自己根据自己的兴趣爱好选择了英语系,从此也就基本转型为美式游戏爱好者了。

以下问题我会对每个成就犯提起,那就是:你是从什么时候开始对成就感兴趣的?为什么会爱上成就呢?

关于成就这个确实是一段缘分。自己2006年购买X360的时候确实没有想很多,只是觉得本世代主机就是Xbox的加强版,效果更加震撼,游戏容量更大之类的。但是当我把《完美黑暗ZERO》的光盘放进去之后按下导航键,频幕上出现了Achievement的字眼,当时自己觉得很奇怪。努力回忆之后觉得以前Xbox好像没有这种东西,我是一个很好奇的人,之后点进去一看发现里面都是锁着的图标和一小段说明,后面还有一个分数。于是我便把买回来的10张盘每张都放进去一遍,惊奇地发现竟然每个游戏都不同。我突然在想,这会不会是类似以前游戏中的隐藏要素的高级版呢?但为什么每个游戏的隐藏要素都能放在一起呢?难道是用后面的分数来表示?之后自己便开始慢慢研究成



■这是小赵用过的4台主机。最左边一台是现役双65亚版。第二台黑色的是美版单65主机,2007年赴美做交换生时购买于美国匹兹堡。第三台是欧版机,主要负责消灭欧版游戏。最后一台有点来历:是他第一台元老的90nm日版机,后来在我拿到第6000分成就的时候突然三红,时间为2006年9月6日。因为当时三红还算个别现象(买机器的人也较少),所以后来自己和JS协商,又花了1500元直接把机器内部的零件全部换成新的,之后才能继续玩,一直到2009年我拿下9万成就之后一直平安无事。今年初为了安全起见,将这台开国元老永远供奉起来了。



■小赵个人最爱的《坎贝拉打猎》系列，这 4 作全部锁区，因此在国内非常少见。目前该系列在国内反倒是 PS3 版后来居上，成为玩家公认的奖杯神作。

就这个东西，从成就的基本原理、目的到成就的设置，从游戏区码到成就解除心得，从单纯的解除成就到利用游戏中能利用的一切来帮助自己更讨巧地解除成就……从此自己便深深地被其吸引了。

我之所以喜欢成就，是因为这个设定为玩家提供了玩下去的动力，而且这种游戏历程数字化的设定也替代了以往每个游戏隐藏要素分开算的设定，最大限度地提高了游戏的研究价值。而且成就还改变了很多人的游戏习惯，也许为了追逐成就会尝试一些自己从来没有接触过的游戏，比如之前自己从不玩冰球游戏，现在也开始研究了。



想问一下为什么你只追求离线成就呢？如果不是知道你的情况，我肯定会认为这是因为你玩 D 版啦。

这个原因就比较复杂了。首先是自己多年延续下来的一种习惯，因为我也算是从红白机时代一路走来的玩家，因此个人早已习惯了单机游戏的这种环境。很喜欢那种独自一人体验游戏剧情的感觉，返璞归真的东西永远是最好的；第二点则是单机游戏时间可以自己掌控，因为自己大学刚刚毕业还和父母住在一起。不可能总有充裕的时间和别人约战 Live，别人约的时间（比如深夜凌晨等）往往也不方便。再加上大学期间学业较忙，单机游戏比之 LIVE 也更加灵活。

你这十多万成就花了多少时间，能统计出来么？很好奇你平时玩游戏的时间是如何安排的。

我 2006 年买的第一台机器，算算到现在也将近四年了。我的成就大概是以每年 3 万 5 千点左右增长的，我也对自己获得成就的数量和时间做过统计。自己 2006 年和 2008 年内获得的成就数量较多，2007 年和 2009 年较少，因为这两年里相对学业要更忙一些，其中包括英语专业四级和八级考试，还要忙着一些出国的事宜等等。

比我早玩 1 年，多了 1 万多点成就，不错。你为了玩锁区游戏，买了美版机，还入了很多美版锁区正版，都是通过什么渠道搞到的呢？有统计过花了多少钱么？

作为一个成就饭就要尽力网罗各种版本的游戏来玩，而且自己也喜欢冷门游戏，我的一些美版游戏是 2007 年在美国购买的，当时学校派我为交流生，之后学习之余就去 GameStop 买了，呵呵。花费么，作为一名成就饭，当然要做好花销要比其他玩家大的觉悟啦，哈哈。当时买了一台美版单 65 精英版，大概 240 美刀左右。游戏按照平均一张 34.9 美元来算，我有大概 20 张左右，总共花费也在七八百美元。这四年对 X360 的总共花费算不出来了，总之不少。



这十多万成就拿下来，你对成就的感想如何？印象最深的事情有哪些？

这一路走过来，我竟然发现成就成为了生活中必不可少的一部分。虽然自己也曾经想过退出，也想过放弃。但自己还是一路坚持下来了。如果以后精力和时间允许，自己还是会一直追求下去的。有时候静下心来回味成就，就像翻看以前和同学的老照片一样，真是百感交集，从最初自己的第一个满分游戏《使命召唤 2》到现在十几万的成就，一步一步的积累还是比较艰辛的。但这其中的乐趣还是更多。要说比较得意的事情，就是这大学四年因为打成就＋英语学习让自己的英语水平又有了一定的提高，X360 上繁多的美式游戏确实锻炼了自己。此外就是自己注意协调成就和学习的关系，让自己基本做到游戏学习两不误，大学期间还顺利通过了英语专业四级和专业八级考试。



我觉得把看成就列表比喻成看老照片很靠谱。你有未来的游戏计划吗？比如下一个目标：20 万？

要说未来计划嘛，由于自己八月份就要赴美读研，所以打成就的时间估计不会多了。目前的目标是出国前突破 13 万把，以后的再慢慢说吧。而且随着年龄的增大，游戏的时间也会越来越少，但是自己心中对游戏的这一片热情永远不会变。



最后请以你的经验，说点给广大成就犯的实用经验如何？

不敢当。我随便说几点吧。

1. 先易后难，协调时间。我个人认为这一点是必须的，毕竟除了游戏还有更重要的事情等着你去做，因此一定要协调好打成就和工作生活之间的关系。如果你平时游戏时间不多，建议先消灭简单的游戏，等到时间多了再集中力量消灭那些耗时的游戏，这点也尤其适合那些圆满饭。

2. 适度成就，放松身心。这点也很重要，毕竟什么事情过了原有的度就改变了原来的初衷。成就虽好，但切记不能过度沉迷，如果遇到很难的成就总是无法逾越的话，就暂时放下或者不去理会，可以转投一些自己很感兴趣的游戏来玩。如果成就打累了，也可以考虑先休整一段时间（比如多做户外活动或者和朋友爱人出去走走），或者换别的平台主机来玩。这样既转移了视线，又减少了你对成就的抵触情绪，请记住一点：只要这游戏全是单机成就，早晚都是你的，只是时间问题。而且微软不会放弃这个系统的，真要放弃成就系统，想想那些如狼似虎的美国宅男玩家们……

3. 先线上，后单机，多认识线上好友。成就系统不会消亡，但是游戏是有时效性的，因此个人建议拿到一款游戏还是先集中火力解决 LIVE 成就，单机成就随时可以解决，可以暂时无视。很多游戏无法圆满的原因就是因为游戏的时效性一过，基本没有人在玩了，因此多认识好友就显得尤为重要了。多多和周围玩家交流成就心得也是一种方式。



■小赵目前手中的所有成就神作大集合，大家不妨看看能认出几个来。其中两款《美国内战》（CIVIL WAR）非常罕见。个人最眼红的是《战国无双 2 帝国》。

后记

小赵目前的成就点数是 12 万 3008 点，在港服可以排到第十名。不过在他即将奔赴的美国，这个成绩只能排到 953 名。在此不得不感叹老美的精神。当然老美也有自己得天独厚的优势，那就是可以租游戏。相信小赵到了美利坚之后成就点数必定更倍增！



一直以来总有读者来信询问《X360玩家专门志》的邮购问题，这里需要告诉大家的是，目前编辑部内仅有第8辑和第10辑还有少量存货，其他的已经全部卖断货了。有关邮购信息方面的问题，大家可以参见每期《游戏机实用技术》杂志的“读编往来”栏目。另外《X360玩家专门志》的出版日期是不定的，一般来说是两个月一本，大家可以随时前往官方淘宝店（http://ucg.cn/）查询相关信息。

①我的X360主机每次开机都要开两次，启动第一次时机器的电源灯会常亮但无光环，手柄和主机怎么也不能连接上，一定要关机再启动第二次才一切恢复正常，这到底是怎么回事呢？我的电源、视频线都是连接好的，平常都不去插拔……②我想充值点卡下载《使命召唤4》的地图套件（400点），不知在国内能不能下载呢？我注册的是香港服务器，大陆的IP会被屏蔽吗？是否会发生扣除了点数却不能下载的情况？[bostonman]

①你所说的这种情况有可能会发生在环境温度较低时，即第一次开机只是起到了预热主机的作用，主机本身其他部件并没有进入正常运转，所以也无法同步手柄，第二次则为正常启动。这并非是你的主机硬件或配件故障，只要适当地提高使用主机环境的温度，相信这个问题也很快便能得到解决。②港服上的《使命召唤4》地图追加包可以使用国内的IP进行下载。至于“扣除点数但无法下载”的情况则完全不用担心，因为所有的下载内容如果不满足下载规则，系统都会优先提示“无法检视该内容”且不会进入付费内容的介绍页面。

我目前有2个帐号：一个是玩了快半年的单机帐号，成就游戏存档什么的都在里面，有好几款游戏都全成就了；另一个是昨天刚注册的LIVE帐号，什么都没有。最近想和别人联机玩《生化危机5》的佣兵模式，但由于没有存档无法顺利联机，不知道怎样才能把我的单机帐号升级为LIVE帐号？成就存档这些东西应该都会保留吧？[652922780]

要解决这个问题其实很简单，先以你的单机帐号登陆，然后在连接网络的情况下选择加入Xbox LIVE，之后完成一系列正常的注册步骤后即可，所有的成就和存档也会保留。不过此方法还有个前提条件，那就是你使用的单机帐号名称目前尚未在Xbox LIVE上被人使用过。如果你现在用的是默认的“PLAYER 1”这类大众化名字，那就无能为力了，你必须先改成一个没被启用过的名字再尝试。

①我的港版单65nm的X360红了……现在是不是需要有固保贴纸且机器后面的那7个小孔没有撬痕才能返港换机呢？而固保贴纸是不是拆下主机的前面板就可以看到，但我拆开发现什么都没有，难道真要去淘宝买一张回来贴上吗？淘宝上面的贴纸都是真的吗？还有贴纸目前不是有两种版本吗？我的机器是08年1月购入的，应该用哪种贴纸？②我还有一台日版Arcade主机，现在都是把游戏拷到硬盘里玩，这样是不是以后光驱就不会再自动读碟了，还需要手动设置什么吗？[老油炒饭]

①要满足免费换机的条件，除了确保主机的固保贴纸完好以及主机背后七个小孔没有明显的拆卸痕迹，还需要你的主机没有被BAN才行。至于你想购买的“固保贴纸”，因为不清楚淘宝卖家的具体情况，所以晴天也不能保证能够行得通。不过目前淘宝上有不少商家从事香港换机业务，整个过程一条龙服务非常贴心，你可以自行搜索一家信誉度高的店家让他替你完成。②将游戏拷入硬盘后，通常情况下光驱只会在启动游戏时自动验证光驱中光盘的合法性，并不需要你手动进行设置。

①最近刚入手了一台日版X360 Arcade主机，但不知道微软点数应该如何购买呢？去电玩店问都没有卖实体卡的，淘宝上去看又发现都是卖的帐号，请问买这种帐号可靠吗？②我现在注册的账号是港服，有没有必要换成美服呢？如果有必要，请问该怎么换呢？[天津 臧铉]

①淘宝上和帐号绑定的点数大部分都是恶意透支信用卡或盗用他人信用卡获得的。目前来看最大的惩罚是点数清零，但这并不代表未来也会相安无事。因此不建议大家购买。其实实体卡在淘宝上也不少，你买的时候记得让卖家出示实体卡照片，这样可保万无一失。②是选择港服还是美服的问题主要根据你自己的游戏习惯来决定，一般推荐美服，因为美服东西更多，但有部分游戏只能在和自己所购买游戏版本相同的服务器才能下载到相关的追加内容。而LIVE帐号一旦注册后是无法转换区域的，必须重新在其他服务器注册新的LIVE帐号才行。

①我是去年12月买的改机X360，从来没进行过离线春耕或秋耕，请问能不能直接进行今年的离线春耕，还是说我要把以前所有的更新都补一遍？②能不能给我一个今年春耕离线更新包的网址，要安全可靠的，网上虽然很多人都发布了补丁包，不过自己还是有点不放心。[ZhengYanzhong]

①你的主机只需直接使用今年春季更新的补丁包进行系统更新就可以了，无需升级之前的文件。②打开以下的官方下载链接，点击画面中的“Download”即可下载最新的春季更新文件。将下载到的压缩包解压得到名为“$SystemUpdate”的文件夹，将它拷贝到U盘等移动储存设备（移动设备的文件格式必须为FAT32，如果为NTFS需要在电脑上选择“FAT32”的文件系统进行格式化）的根目录下，连接X360主机后就会出现更新的提示，最后按提示完成后续的更新即可。

2010春季更新包下载地址：
http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=en&FamilyID=d7b1a7d8-846b-4ff4-8810-25356ec2c2aa

最近准备入手X360，想先请教几个问题。①请问刷机后恢复原始固件还会被BAN吗？②下载完整的游戏是否有区域限制，价格与实体碟有什么区别？③有哪些游戏可以下完整版？④完整游戏可否用电脑或在X360上断点续传下载呢？[gtautotypfer]

①只要你进行过刷机，即便是刷回原始固件也会被官方检测出来，所以登陆Xbox LIVE还是有可能会被BAN。②你所说的完整游戏是指随选游戏吗？这些游戏中仅有少部分不锁区，绝大部分都要用VPN才能下载。下载版的价格肯定会比实体碟的官方售价便宜，但未必会比市场价格便宜，例如《使命召唤4 现代战争》。③这个问题比较大，建议你自己去Xbox LIVE或Xbox官网查看，注意每个服出售的游戏都略有区别，一般来说只要看日服和港服就可以了。④完整版游戏是不能使用电脑进行下载的，而使用X360登陆Xbox LIVE下载本身就具有断点续传的功能。但如果是有区域限制的话，因为要开VPN下载，所以有时会出现一些问题。正确步骤应为：先以VPN下载到1%，然后断网，恢复正常下载，待下载到99%时断网，再恢复VPN直至下完。有人反应即使99%恢复也会报错，那么建议在98%时就换VPN。万一下载后出错，请先在硬盘内将损坏文件彻底删除再重新开始下载，否则重下也是必坏无疑的。

光盘说明

在光盘中你可以找到壁纸、OST、游戏视频、实用软件等精彩内容，你可以在电脑上将这些内容解压出来使用，其中视频可以通过USB设备在X360主机上直接播放。光盘里还有3个XBLA游戏，其中《火箭骑士》、《快打旋风 双重冲击》是试玩版，《破坏王》是正式版。有3种方法可以让你在X360上玩到这3个游戏，下面以《破坏王》为例说明一下。首先解压文件，会得到一个结构为5841090B\000D0000\8C95BEBA07EA7C959281407020A06D8540B75E0D的文件夹。

方法一：用硬盘数据线将X360硬盘和PC相连，然后打开XPort 360软件（光盘中有附赠），将这个文件夹整体放入Partition 3\Content\0000000000000000\中即可。

方法二：用X360记忆卡读卡器把记忆卡和PC相连，然后打开XPort 360软件，将这个文件夹整体放入Partition 2\Content\0000000000000000\中即可。

方法三：把X360用的USB储存设备插入PC，然后打开USBXTAFGUI软件（光盘中有附赠），将这个文件夹整体放入Content\0000000000000000\中即可。

现在你就可以享受这款被称为XBLA版《降世神通》的成就神作了，200点成就轻松拿！

注：没有经验的玩家请先阅读《X360玩家专门志》Vol.8的相关教程。





■除暴战警 2



■黑手党 II



■蜘蛛侠 破碎次元



■光环 致远星

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010 年 7 月					
6 日	除暴战警 2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
22 日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29 日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29 日	阿加雷斯特战记 ZERO 拂晓之战	アガレスト战记 ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010 年 8 月					
24 日	夺命双雄 2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24 日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26 日	幻灵镇魂曲	Phantom ファントム オブ インフェルノ	Nitroplus	文字冒险	日版
26 日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31 日	鹰击长空 2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010 年 9 月					
7 日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10 日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	欧版
14 日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14 日	植物大战僵尸（下载）	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
14 日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21 日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
22 日	无限试驾 2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24 日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28 日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28 日	丧尸围城 2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010 年 10 月					
5 日	Def Jam 饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5 日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12 日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12 日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
18 日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
19 日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19 日	DJ 英雄 2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
20 日	异灵恐惧 3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26 日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26 日	神鬼寓言 III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26 日	模拟人生 3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010 年 11 月					
4 日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4 日	Kinect 大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作 t	美版
4 日	Kinect 欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4 日	Kinect 体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4 日	Kinect 动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4 日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5 日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9 日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16 日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16 日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18 日	孤岛危机 2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版
其他期待游戏					
2010 年 10 月	征服	Vanquish	SEGA	动作射击	美版
2010 年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴 2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	动作	美版
2010 年秋	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
2010 年秋	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	欧版
2010 年冬	横冲直撞 旧金山	Driver: San Francisco	Ubisoft	动作	美版
2010 年冬	马克斯・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
2011 年 1 月 25 日	死亡空间 2	Dead Space 2	EA	主视角射击	美版
2011 年 2 月 1 日	龙之世纪 II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
2011 年 2 月 22 日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
2011 年 4 月 5 日	战争机器 3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
2011 年春	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	主视角射击	美版
2011 年春	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	音乐	美版
2011 年内	入口 2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
2011 年内	潜龙谍影 崛起	Metal Gear Solid: Rising	Konami	动作	美版
2011 年内	狂暴	Rage	Bethesda	主视角射击	美版

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY



ISBN 978-7-89476-429-4

9 787894 764294

本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：28元